

799,- Ft

STANZOL



UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE™



ELŐFIZETŐI AKCIÓ!

Hová rohan itt mindenki????



Nem tudad? Ha 2007. december 31.-ig egy évre előfizetsz az 576 Konzol újságra, akkor egy 2999.- Ft értékű Manga Creator képregényszerkesztő programot kapsz ajándékba!

SIESS!



Nekem kell
elsőnek
előfizetnem!



Nincs más választásom!



FIGYUZZ!

CSINÁLD MEG!

TALÁLD KI!

NYOMTASD KI!

EZ A PROGRAM AZ, AMELYRE MINDEN
KREATIVITÁSÁT KIÉLNI VÁGYÓ,
MANGA KÉPREGÉNY RAJONGÓ VÁRT!

MANGA KÉPREGÉNY KÉSZÍTŐ

Képregény rajzoló

fogy.ár: 2.999.-



A Manga készítő program kellemes kikapcsolódás, mely segítségével könnyedén készíthetsz profissionális kinézetű Manga képregényeket néhány perc alatt. Nincs szükség rajztudásra, csak kiválasztod a rendelkezésre álló szereplőket és háttereket az adatbázisból és már hozzá is láthatsz saját történeted elkészítéséhez. A program teljesen felhasználó barát. A cél, hogy a 6-12 éves gyermekek is tökéletesen kihasználhassák a program adta lehetőségeket, mely persze nagyon jó szórakozás lehet az egész család számára is.

- Könnyen megérthető, tanulást egyáltalán nem igénylő kezelőfelület
- Könnyen és gyorsan elkészíthető oldalak, módosítható képek
- Egyszerűen beilleszthető szövegek és szöveg buborékok
- Különlleges effektusok, pl: eső, nagy sebesség, robbanások stb.
- Hatalmas rajz adatbázis, 16 szereplő és több száz testtartás, arckifejezés
- A szereplők között található iskolás lány, fiatal fiú, rendőr, apó, állatok, szörnyek és robotok
- 20 háttér téma, több száz nézetfel

A program lehetőséget biztosít saját borítód elkészítésére, így valóban igazi képregényt nyomtathatsz ki. Az elkészített történeteid könnyedén megoszthatod másokkal, kinyomtathatva vagy éppen az internet segítségével honlapodon illetve e-mailben.

Itt a lehetőség, hogy
képregény rajzolóként is

kipróbálhassd magad!



feature

- | 4 | hírek
- | 8 | hónap témája: gépies műdal
- | 10 | kulisszák mögött: a microsoft
- | 12 | előétel
- | 14 | anime rovat: múltidéző – második felvonás
- | 16 | retro rovat: a top 10 horizontális/vertikális shooter

multiteszt

- | 18 | the simpsons game
- | 20 | nfs: prostreet
- | 22 | crash of the titans
- | 23 | alien syndrome
- | 24 | the sims 2: castaway
- | 26 | nba live 08
- | 27 | jackass the game
- | 28 | spider-man: friend or foe
- | 30 | conan
- | 32 | pro evo soccer 2008

playstation 2

- | 34 | the legend of spiro: the eternal night
- | 35 | motogp 07
- | 36 | csi: 3 dimension of murder
- | 37 | soul nomad & the world eaters
- | 44 | nhl 2k8
- | 44 | nba 08 the life vol. 3

wii

- | 46 | nba live 08
- | 47 | fifa 08

playstation 3

- | 48 | uncharted: drake's fortune
- | 50 | lair
- | 52 | ratchet & clank: tools of destruction
- | 55 | ps3 leltár

xbox 360

- | 56 | mass effect
- | 58 | the orange box
- | 61 | viva pinata: party animals
- | 62 | kane & lynch: dead men

playstation portable (psp)

- | 64 | final fantasy tactics: the war of the lions
- | 66 | swat: target liberty
- | 66 | naruto: ultimate ninja heroes
- | 67 | pursuit force: extreme justice
- | 68 | tales of the world: radiant mythology
- | 69 | wipeout pulse
- | 70 | popolocrois: the story so far...
- | 71 | star wars battlefront: renegade squadron
- | 72 | syphon filter: logan's shadow
- | 73 | castlevania: the dracula x chronicles

nintendo ds

- | 74 | the legend of zelda: phantom hourglass
- | 76 | naruto: ninja council
- | 76 | donkey kong: jungle climber
- | 77 | freshly-picked tingle's rosy rupeeland

- | 78 | csevegő
- | 80 | olvasói hardver rovat: drifelés a kisszobában



AKTuális » » 110

2007. november –
nem csak szép, de okos is



the simpsons game

18



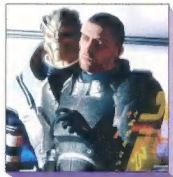
conan

30



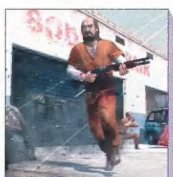
lair

50



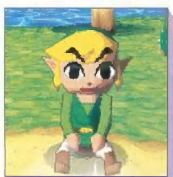
mass effect

56



kane & lynch: dead men

62



the legend of zelda:
phantom hourglass

74



nfs: prostreet

20



uncharted: drake's fortune

48



ratchet & clank:
tools of destruction

52



the orange box

58



final fantasy tactics:
the war of the lions

64



freshly-picked
tingle's rosy rupeeland

77

Dr. Frederick „Szati” Frankenstein könyékig véresen, szikével a kezében állt a műtőasztalnál, mellette a kissé fura fejszerkezetű segédje, Igor „Martin” (ő így mondja: Ájgor), nyakig beborítva a bíborvörös lével.

Előttük feküdt az 576 Konzol – átszabva, átalakítva, átplasztikázva, immáron gyönyörű külsővel felruházva.

– Most már olyan szép, amilyennek mindig is látni akartuk – rebegte áhitattal a doki.
– De ehhez a szépséghez még okosabbnak is kéne lennie, nem, főnök? – érdeklődött kotnyeleskedve a szolgáló.

De hogy lehet egy olyan magazint még okosabbá varázsolni, amibe már eddig is Magyarország legszilusosabb tesztelői írtak? Azzal, ha még több szilusos tesztelő dolgozik bele.

Köszöntünk hát újra köreinkben a veterán konzolos tesztelő, Bajtós Gábor, és fogadjuk nagy szeretettel immár az állandó tagok között az 576 Online-ról átigazolt Petúniát és a Nintendo-szakértő Kenny-t! (Ja, mostantól Ájgor is rendszeresen írkalni fog, bár ez nem feltétlen örömhír, ezzel simán csak együtt kell élni.)

Amint látjátok, valszeg jön a karácsony, mert elméledős rovatunk alig van, teszt viszont annál több. Be is figyelt mindjárt három 10 pontos gyönyörűség, van 9.5, és 9 is – ajánlom figyelemetekbe itt kicsit lejjebb „Az 576 Konzol pontozási rendszere” című táblázatunkat, amit tutira veszek, hogy már ezer éve nem futottatok át. Most itt az ideje – sokkal jobban fogjátok érteni, mi miért kapott annyi pontot, amennyit... Most ha nem gond, én elhúznék játszani, mert egyrészlről meg kell mentenem a világot a Half-Life 2-ben, másrészlről szeretnék elérkezénykülni kicsit a Final Fantasy Tactics szívszorogató dallamaira.

Találkozunk az 576 Online-on: www.576konzol.hu – ott várak mindenkit!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőza órára biztos leköti majd.
- 6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?
- 8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellems, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek

BRÜTAL LEGEND (X360 / PS3)

Tim Schaferre érdemes odafigyelni. Az úriember a játékipar egyik legérdekesebb és legviccesebb alakja, olyan remekműveket tudhat maga mögött, mint a Grim Fandango, vagy a sajnálatosan nagyot bukott, de ettől függetlenül abszolút zseniális Shenmue-s... utóbbi még bőven beszerezhető, ha könnyesre akard rágni magad egy videójáték aktív segítségével, menj vele egy kört. Schafer cége, a Double Fine Productions mostanság a **Brütal Legend**-en munkálkodik – a furcsa cím agyment és rendkívül szórakoztatónak tűnő játékról tudok.

A Brütal Legend főhőse Eddie Riggs (hangja: Jack Black, akit a moziba járónak gondolom nem kell bemutatnom). Riggs egy metál-banda roadja, és egy nap furcsa balest érí gilitörőbarátítás közben: megvágja magát, a vér rácsappon Eddie halálfejes öcséjére és... hűsünk egy másik világban találja magát. Itt összeakad Ophelia-val (igen, AZ az Ophelia, a Hamletből – vagy legalábbis valaki nagyon hasonlító), a hölgy súlyosan megsejt, az élemlenés Eddie barátunkra vár. A következőkben hűsünk TÉNYLEGES lesz, démonok és nekivult gonoszok ellen harcol, nem kímélve sem magát, sem az ellenfelet. A Brütal Legend alapvetően third-person akciójáték, rengeteg humorral, és brutális (na-án!) akciókkal, egy esze ment heavy-metal univerzumba ágyazva. Eddie egyik fegyvere egy méretes balta (közésharcról), a másik pedig a gilitörő – ezen kívül székáshat, a különböző színekkel



kombókat csinálnak elő a hangszerekből. A harcra kívül kapunk jó sok karakter-interakciót, és még furikázhatunk is – Eddie saját fejlesztési rancsójárány.

A Brütal Legend első kálkára jónak néz ki, a szereplőgárda pedig frenetikus: Black országban kívül szerepel benne például Lemmy, a Motörhead frontembere is. A játék Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra készül, az ígértek szerint valamikor 2008-ban fog megjelenni. Remélhetőleg ezt már nem csak művészi közönség, hanem az általános közönség is szeretni fogja – Schaferék nagyon megérdemelnének egy vasos kereskedelmi sikert (is). Screenshotskal sajna még nem nagyon hajigáltak belőle, de van pár remek koncepció rajzunk – ha érdeksz tisztességes képanyag, még visszatérünk rá.

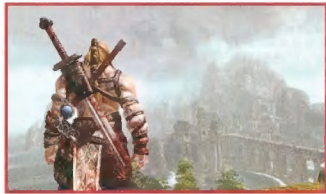
VIKING: BATTLE FOR ASGARD (X360 / PS3)

A Creative Assembly-t a konzolos közönség valószínűleg kevésbé ismeri, pedig nem újoncok, jó régóta tevékenykednek az iparban, de elsősorban PC-n jeleskedtek – igaz, ott nagyon, ak-gondozták a mai napig roppant népszerű (megérdemelt!) Total War sorozatot. Pár éve bepróbálkoztak már egyet konzolokra a Spartan: Total Warral – ez a „főszarozat” eleinteiben nem stratégiai játékok, sokkal inkább a Koel Dynasty Warriors stratégiaiának okori újragondolása. A Spartan jó nagyot bukott, a Kreatív pedig visszamentek PC-s stratégikák gyártani – de a jelek szerint nem adták fel a harcot, a **Viking: Battle for Asgard** ismét a konzoljátékokat célozza meg.



A Viking érdekes hibrid, alapjaiban akciójáték, finom szereplők- és stratégioszaggal nyakon öntve. A sztori az északi mitológiai világába röpti a játékos: Freya (isten) alaposan bérig Helre (ő is istennő), megpedig azért, mert az utóbbi hölgyeményt vadul vágyik a Ragnarokra, Freya meg nagyon nem – érthető okokból, a Ragnarok ugyanis nagyjából a világszere, azt meg jobb minél tovább elkerülni, ugyebár. Freya egy bátor viking harcos, Skarinn (igen, őt domborítjuk a játékokban) bízza meg azzal, hogy alaposan kenje el a konkurens istenség száját. Istennő be-bentüli még egy viking harcosnak is nehéz, így Skarinn nem lesz problémamentes: először sereget kell gyűjteni, aztán jól meg kell ostromolnia a világ Hellet szimpatizáló részét. A sereggyűjtés (meg úgy általában az egész játék) a masszív, szabadon bejáratott, országnyi területen játszódik – itt kell lezavarnunk számos kőlemez, és még több opcionális kőlemez, a siker érdekében. Az opcionális misztikával is érdemes vesződni – a végképtel (azaz a káoszban csúszk) szempontjából komoly jelentőséggel bírhat, hogy sereggyűjtés-e a megfelelő ostrommegyereket, vagy összekeverked-e a legi kőmögöskéket bebhívható sárkány komlékkal.

A sereggyűjtés után jöhet a Viking igazi sava-borso, a csatározás. Ezeket értelemszerűen nem egyedül, hanem a karóban tartozott (szó szék) kollégával vállalva vívód meg – irányítói szerepet játsza. Külön öröm, ha az ellenséges sereg egy városi, vagy egy erődítmény véd: ilyenkor előbb a várakok előtt kőszékelődik



teszed hidegre, majd brutális ostrommegyerekkal nekiesel magának az építménynek, és az azt védőknek. A ostrom változatos, eldönthető, hogy mikor, hol és hogyan támadsz – a barátaid korai lerombolás például kifejezetten negatívban érinti az ellenfél későbbi utánpótlását.

Az első képek tanúsága szerint a Viking határozottan jól néz ki, a koncepció is rendben valónak tűnik – azaz érdemes lesz egy hosszabb pillantást vetni rá 2008 második negyedében, amikor megjelenik – Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra.

FIFA STREET 3 (X360 / PS3)

Az Electronic Arts ügyesen futtató az évenként megjelenő sportsozozatokhoz rendelt mellékletgát. Idén kapunk egy nextgen NBA Street-t – jövőre a FIFA-n sor, azaz jön a **FIFA Street 3**. A „grund-foci” elterjedt, és a realitást alaposan elrugszkáló Street-játékok eddig kálkára kevésbé minőségű garbál irak le, a másküléris egy kategóriával jobb volt az előzőjénél – a harmadik pedig az alap megújítása mellett csorog még egyet a karóban bejáratott formulán. Az EA a Jartalomhoz a forma” jelszót köveve a vizuális ábrázolás terén is elrugszkodott a válogatól – a harmadik FIFA Street jellegzetes rajzism-ként ront magára. A karikatúraszerű grafika csak elsőre furcsa, jobban beleegedolva ennek mindig is így kellett volna kinéznie – maga a játék ugyanis nagyon távol áll a valódi ficitól, a szintfása arkad-élményt még teljesebbé teszi a szintfázón





árkád-grafika, még akkor is, ha ilyen (árkád grafika) tulajdonképpen nincs, és... oké, ebbe beleszámoltunk. A lényeg az, hogy ebben az esetben nem hátrány a komikus vizuális stílus, hanem komoly előny. Pláne úgy, hogy a jó pénzért vásárolt licenckből fakadó előnyök – jelesül a sztorifikták ábrázolása – így is adódik meg, mindenki kapósól felismerheti. Az EA Sports a játékmunka terén is változásokat ígér, elsősorban az irányításon szeretnének finomítani. A finomítás esetünkben könnyebb kezelhetőséget jelent majd, az EA

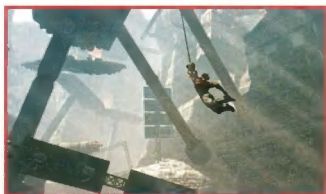


szert az eddigi részek ezen a téren fejlesztették a legkevésbé, a kezdők gyakran elrettenték a játéktól – pedig stílusnál fogva szelebb rétegeknek szánták. Pályákból lesz egy raklapnyi, telenyomók őket apró vizuális finomságokkal (a tengerparton például homokot fúj át a szél a pályán), és azt ígéri, hogy minden pályán tartalmazni fog egy csak ott használható speciális lehetőséget.

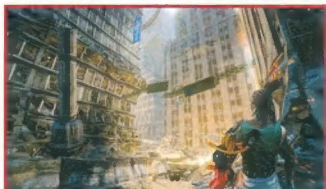
Multiplayer, játékosok száma? Erről egyelőre még nem esett szó, még úgy állalában sok a homályos elem a játékkal kapcsolatban, így a megjelenés időpontját is a valószínűleg valaminek 2008 első felében” szólanál vagyunk kénytelenek körülírni. A cíptől formokról viszont lehullat a lepel: a PlayStation 3 és Xbox 360 tulajdonosok bele az árkád focis örömeikbe jövőre.

BIONIC COMMANDO (X360 / PS3)

A Capcom besztől a rakéta, és egy régi klasszikussal a háta alatt jött ki: a **Bionic Commando** eredeti kiadásához képest az évek kényeztetése a játéktérbe járta (és több konkrét tulajdonságát). A bionikus kommando a főhős messzire nyúlhat (meglepés: bionikus) karjával, és az általa biztosított új szabadságokkal a labortól híveket magának – az akció a szó legszorosabb értelmében véve lendületes volt. A Bionic Commando ugyanakkor azon (kisszerű) klasszikusok között találkozik, melyeket meg sem próbáltak átírni eddig hároméves. Na majd most a Capcom a két Grin-nek (korábban téren eddig nagyon gyarmatolt, a Ghost Recon Advanced Warfighter epizódok PC-s titolajátékait Ulrikának) osztotta ki a nemes feladatot, nekik kell / kéne minden ruhát húzni a bionikus hősre. A Grin ennek ellenére nem remaké-elt, nem újrarendelt csúnd, hanem igazi folytatást: az előzmények ott vannak a helyükön, állítólag utalgatni is okának rájuk a sztoriban. Mert



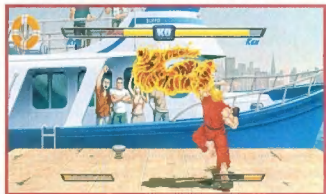
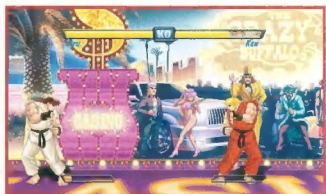
hogy sztori is van, igaz, a műfaj (szereplő) elvárásához képest sem túl bonyolult: Nathan Spencer szuperhősműveket mindenféle kóholti vadok alapján letartoztatják és jól halálra ítélik. A kivégzés napján méretes szuperbomba dönti romba Acensium City színeit részét – a kormányzat ennek örömeire szabadon ereszté Nathan, hogy le számoljon a sötéten rabongató terroristákkal. Egyszerű, mint a porot, illetve talán még sem az: a svédok elmondták, hogy morális csavarral szeretnék megváltoztatni a történetet, leginkább az „akkor most ki is az igaz rosszfiú, a terroristák, vagy a hősünk korábban veszélyhelyre küldő felülből hatalom” vonalon haladva.



A hangsúlyt ennek ellenére nem a sztori, a fordulatokra, hanem a párhuz, és kővényes akcióra helyezi. Nathan messzire nyúló karja így, Pékembert megszegésnyit képességekkel ruházta fel, a romba dőlő belyáros magukba raskadt, de még így is elképesztő mélységekkel-magasságokkal kintülő felhőkarcolói kázt ki fejeztetett hasznos közlekedési a gondok a lengedezés. A kinyúlható kar a lengésen kívül mássra is használható: közelről odacsapkóhoz majd vele, az ellenfeleket megadoghoz rántathat, az igazán trükkös hűk pedig súlyos betondarabokat, és egyéb, maradó sűrűségeket előidézni képes terpesztéjakkal fognak dobálni vele – az ellenfelek nyakába, ténylegesen. Nem a szuperkor az egyetlen fegyvered, a bejelentéssel párhuzamosan demózott pályatulajdonos szerint a hagyományossá váló eszközökből (nand, hogy látogya) az akció majd bőven a Bionic Commando világában. A folytatást fejlesztési ígéretek szerint egyszerű fájhatóságnak szánják az eredeti játék előtt (az első pályát állítólag egy az egyben az eredeti kezdőhőszin háromadik mása lesz), másrészt szeretnék egy jól kinevező, jól játszható, és abszolút modern fajtól-fajl akciójátékot összehozni. Jövőre megírjuk, hogy mennyire sikerül – PlayStation 3-mon és Xbox 360-on.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX (XBLA / PSN)

Egondoloztatok már azon, hogy mi lenne, ha nem következne be a kilencvenes évek közepén a háromadik fordulat a játékpárbajban? Ha még mindig a kezdő lenne az úr? Vajon hogy néztek



ki a régi klasszikusok nagyfelbontásban, a jelenlegi technológiával megátmozgató? A Capcom is ezen képregyehetett, amikor a dicséretesen hosszú című **Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix** összekalapálása mellett döntötték. Végig egy vitathatatlan legendát (SSF2 Turbo), hajított ki a grafikai, illetve tervező / rajzoló úrra, a korábbiál sokkal részletesebben, a 720p / 1080p felbontáshoz igazítva – és voila, itt a szép, új HD kiadás veresékos anyog, teljes örü termékként valószínűleg nem muszájban jól, de nem is kell neki – ott a Xbox Live Arcade és a PlayStation Network, ezek erre lettek kiadva, fizetős letöltés formájában kell terjesztetni.

Mivel tényleg Remix-ről, újrakészítésről van szó, a Capcom magához az játékmunka kevésbé nyúlt hozzá, bár (állítólag, eddig nem nevesítették ők) történt némi finomhangolás ezen a téren is. A fókusz egyértelműen az újratervezett grafikán van – a tévedések elkerülése végett nem az eredeti játék nagyobb felbontású skálázott verzióját dobta az önkibe, a karaktereket újrarajzolták (maximális tisztaság mellett az eredeti modelljei felül), és az animációkat is bővítették és finomították. Ha annak idején kiadó vagyunk a verziókat a játéktérben (vagy rengeteg időt ott, a konzol mellett) az SF2-nek köszönhetően, akkor a HD változat a te játékod – 2008 első felében mindenki nagyfelbontásban nosztalgizhat. A kevésbé nosztalgikus versenyzők pedig várjanak még egy kicsit: a Capcom október végén jelentette be, hogy készült a **Street Fighter 4**, sajna egyelőre SEMMI érdemi információ nincs róla (még azt sem tudni, hogy kiadás, vagy háromadik lesz-e), ahogy érkezik íyessik, lecsupán rá.

CIVILIZATION REVOLUTION (MULTI)

A Civilization legenda, valink élő játéktörténelem, igazi csoda – halmozhatnánk még egy darabig az epikus jelzőket, de lényegesen sem változott a Civilization egy pillanék is jött, érdemes időről-időre előadni. A PC tábor azt gyakorlatilag bármikor megtehette, erre a platformra bőségesen érkeztek a folytatások, és a különféle mellékek, Sid Meier cége, a Firaxis a két éve de-



bültök negyedik részét több (minőségileg) kiegyesltével is ellátta. Konzolokon eddig masztahagyományoktól elvezett a sorozat, voltak próbálkozások, de soha nem feleltettek kellő energiát abba, hogy egy tizig-végig PC-s sorozatból (a Civet abszolút az) normálisan átlátszassanak a kontrollált látszólag közönség számára. A Firaxis most megpróbálja: a **Civilization Revolution** konzolos játék, PC verziója (a dolgok jelenlegi állása szerint) nem lesz. Lebutított port, fontos játékelemek megmaradtak átlátszó Dehogy, ez egy teljesen új játék, ami ugye vanulja fel az alapsorozat szinte összes lehetőségét. Azoknak az újszülötteknek, akik még soha nem találkoztak a Civilization nevével: kökény, birodalomépítés stratégiáról van szó. A történelem hajnalán indul az egy darab városból, a végén pedig már a jövőben jár az, és a külső néprendszert felé utazol – a Civt nem kiapályozák, a játék több ezer év történelmét átfutja. A Revolution – akár csak a korábbi részek – az általat preferált nemzet kiválasztásával indít, van belőlük tuconyi, és egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket választod – minden nemzet speciális indító-kondíciókkal és bónuszokkal van felvértezve. Városokat építesz, egységeket gyártasz, hadsereget toborzol, technológiákat fejlesztesz, gyaktól a diplomácia és a kereskedelem művészetét, odafigyelsz a gazdaságra, forrásaidat robotizatsz ki, rendszeri városod, hadsereget visz, birodalmakat szétlő, vagy elbuksz a versengésben – a Civilization minden idők egyik legkomplexebb, legtitb leghatóságát kínáló játéka, végletlen univerzálizható (a világterp mindig új), időtlen anyag. Gyönyi négyféleképpen tudsz a Revolutionben: katonai dominancia (szinte mindenkit meghódít-

formát érint: a játék jön Playstation 3-ra, Xbox 360-ra, Wii-re, sőt még a zsebkonzolos népség (Nintendo DS és Playstation Portab-le) is kap belőle – valamikor 2008 első felében.

DEAD SPACE (X360 / PS3)

Az Electronic Arts szeletet követel magának a szép nagy horror-törtéte: a **Dead Space** lenne ez a bizonyos szelet. **Dead Space**, Hatolt Ur, akkor biztosan a jövőben járunk – pontosan így van, a játék satorja több száz évvel járunk előre az események. Az emberiség már nem csak a világűr hódító, hanem hozza is hűz belőle, hatalmas űrhajók látogatnak halott galaxisokba, hogy bolygók feldarabolásával (igen, feldarabolásával) jussanak egy szerte igen nagy mennyiségű, és igen értékes ásványi anyaghoz. Az ilyen darabolásnak persze soha nincs jó vége, a nagy számok körvénye alapján előbb-utóbb mindenképpen találunk valamit, ami visszazabol – most is ez történt. A legnagyobb bányászok, a USG Ishimura híreltlen: az kommunikáció, de élettel, soha semmi. Mi szokatlan ilyenkor: szörnyet! Igen, meggy a mentőcsapat, kevésbé katonai, inkább hasznos fajta, orvossal, mérnökkel a fedélzetén. Te a mérnököt domborítod meg (a főhős neve beszédes: **Isaac Clarke**, a két legendás sci-fi író, Isaac Asimov és Arthur C. Clarke nevének keveréke), és hamarosan nagyon egyedül találd meg: az elkoborolt hajót brutális rémségek népesítik be, a kollegákat alaposan lemészárolják, neked pedig túl kényes élned valójuk. Az egyetlen, valószínűleg utolsó remény: be kell üzemelned a bányászokhoz, minden áron.

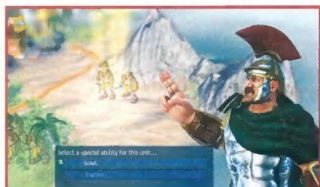


összlet) fog megjelenni, már most határozatlan jól mutat, és tisztes sebességgel fut. Az Xbox 360 és Playstation 3 tulajok kezdhettek maguk elé mormolni az Alien híres mondatát: „Az űrben senki nem halja a siklósod”. Maximum a szörnyek, hogy...

SAINT'S ROW 2 (X360 / PS3)

A Saint's Row 2 helyen volt jó időben: az Xbox 360 premierjét követve egy évben még csak halványan esélye sem mutatkozott egy következő generációs Grand Theft Auto-nak – az SR pedig (minden kisebb-nagyobb útjára ellenére) bizony kökény GTA klón volt, egyértelműen a Rockstar-sorozat által éppen be nem töltött űrt célzotta meg. Sikeresen: a Saint's Row világszinten bőven egymillió főtolt fogott, ez pedig a játékiparban az instant, és kötelező jellegű folytatást szokta jelenteni. Most is ezt jelenti: a Valition még a készülőben lévő Playstation 3 változatot is felbolygató (...és soha nem is fogja belezsejteni) a második epizódot kedvéért.

A **Saint's Row 2** típusú, még több, még nagyobb, még erőszakosabb folytatás. A helyszín nem változik, továbbra is Silverwater metropolizában tesszük a rossz kát a tüzre, fizetőd ével ugyanor előre az időben az első részhez képest. Tíznyolc év alatt a város sokat változott: a korábban megismert negyedik jelölténél átalakultak, és új városrészek épültek a régiók mellé – a becslések szerint



lász, a többiek pedig rettegnek tőle), tudományos győzelem (elősként építesz az Alpha Centauri-t elérő csillaghajókat), kulturális győzelem (döntő többségű város magad melle állítsa bekes-vallási / kulturális – űtön), vagy pénzügyi diadal (kell mennyiségű pénz összegyűjtése és technológia kifejlesztése). A konzolos verzió világterpet némileg kisebb, és átláthatóbb, mint a PC változat univerzuma, és a kamera is közelebről mutatja az akciókat. Az animációk és megjelenítés egy kisbá jótéteves képet (a Civ eredetileg így indult, és a vizuális része továbbra is megírta ezeket az alapokat – nagyon helyesen) jól néz ki, a Revolution a Civilization 4 továbbfejlesztett motorját használja. Konzolok és Civilization – első blikkre furcsa párosítás, de az eddig látottak alapján a Firaxis jó úton jár. A Revolució szinte minden plat-



A **Dead Space** (ha szigorúan a zónáért nézzük) túlélt-horror, de a fejlesztők szerint esetében sokkal inkább a „horror”, mint a túlélt-horror helyezett a hangsúlyt. Lesznek ugyan fegyvered, és harcolni is fogsz, de az összecsapások nem merülnek ki az ész nélküli lövöldözésben, inkább a találkák, és a helyes megközelítés lesz a hangsúly – meg kell tanulnod, hogy miképp viselkedjél, milyen tulajdonságokkal bírnak, és fejlesztesd, hogy szelvedik meg a szörnyökkel, a valóban lövöldözés csak munió-pazarlás, ki kevésbé hatásos. A **Dead Space** saját, külön a játék igényeivel igazított / fejlesztett grafikus motort használ, az ehhez képest, hogy csak valamikor 2008 második traktusában (valószínűleg



a város negyven százaléka lesz nagyobb, mint korábban. A játék tonnyai lehetőségek felváltó karaktergenerálással indít, ezt a fejlesztők egymás között rémség-generátornak becézik, a szabadon eresztett fantáziának köszönhetően ugyanis egész bizarr kombinációk (nagydarabok pocokos fecske gengszter bikinitben, például) hozhatók össze. Ha van bikini, akkor női szereplő is van – és tényleg len, nyomulhatj szexszal. Illebbe: a hírek szerint a játék letelején előlők a golyóidat, korházba kerülés, és választhatós – visszatérő a illellet a lábad közé, vagy átszel a roppant kényes, de bombázási eredményezési méltán. Dunyó? Az, és mi egyelőre nem is nagyon akarjuk elhinni, de állítjuk TÉNYLEG erről lesz szó. Nem csak a város bővül, hanem a lehetőségek is: az első részben szereplő járgányok döntő többsége visszatér, és új járművek mutatkoznak be – a közlekedési eszközök terén a legnagyobb vál-



tozást a repülő eszközök megjelenése jelenti, ezek az első részbeli (technikai korlátok és időhiányra hivatkozva) kimaradnak, most már nem fogunk. Az első epizód egyrészt vizuálisan mutatkozik meg, másrészt is, a *Saint's Row 2* itt is bővíti – teljes körű, a komplett sztori között végigvezetve lehetővé téve kétszeresítés kooperatív módot üzemeltethetünk az új felvonásban.

2006-ban a nagy stílusban nextgen platformon a *Saint's Row*-nak gyakorlatilag nem volt konkurenciája: most már lesz, meghozza a tavaszra datált *Grand Theft Auto 4* személyében. A Volition (akosán) éppen ezért nem is akar bocsát oktatani a szőner nagyságúvá, a *Saint's Row 2* multipatform (Xbox 360 és PlayStation 3) premierjét biztonságos távolból, 2006 őszére mozgatták.



APRÓLÉK

>> Kezdjük a Bungieünk álló hónap legmeglepőbb hírével: **független lett a Bungie**. Hajótöröttnek és újszülötnek: a **Halo** sorozat fejlesztői, és jó pár éve a Microsoft tulajdonlása alatt szót szót szót. Most pedig... nem eladott, nem kicserélt, hanem közös megvesztéssel (his megkötött egyenlő jogok) függetlenek voltak. Az okok? Jó kérdés, gyakorlatilag senki sem tudja, a playkák szerint szimplán elég lett abból, hogy hét éve csak *Halo*-t csinálnak, és ha a gazdán múlna, még azt is csinálnának minimum újabb hét évig. A tövesszt bejelentés sajtóközlemény homályosan fogalmaz, onyri derül ki belőle, hogy a Bungie az X360-nal, mint platformmal nem szűkíti, és a jövőben a közreműködő a *Halo* sorozat fejlesztése – utóbbi nem meglepő, a világos hangszereget váltott a Microsoft / Peter Jackson kooperációjában készült „interaktív” *Halo* projektben. A továbbiak tekintetében ismét csak a szóbeszédre vagyunk kénytelenek hagyatkozni hivatalos forrás közlése: a Bungie állítólag szabadon fejlesztheti bármilyen platformra, de a Microsoftnak „visszatérítési joga” van minden egyes játékukra – azaz ha csinálnak valamit, azt előbb az MS-n kell feljuttatniuk, és ha nekik nem kell, mehetnek másra.

A *Halo 3* úbertek (a videójáték-örömlény legújodalmakozó premierjéig) és hete, 3,3 millió értékelést pályázott csak az *Alto* mobilban egyrészt héten belül) után rendkívül furcsa a Bungie önálló-sodása – egyszerű, valaminek talán belátása majd a függönyök mögé.

>> Cusúszók, cusúszók! Ahogy az megszokhattuk, nem minden játék tudja tartani az előre belát / beígért megjelenési időpontját – ide, júnus zúfolt ünnepi szezonnak is lesznek neteljesi késés. Itt van például az Electronic Arts erősen a kooperatív örömlények kontrollálási elcsúszása – az *Army of Two* – avilág novemberben jött volna, de árszupák 2008 elején, február közepéig, *Hi-Fi* mert polozni kell, majd, sorozatok szánják, és nem szeretnék, ha az első felvétel a csúszás hiánya miatt haszna. Nem igazán cusúszás, mert pontossá színtre soha nem hallottuk felőle, csak azt, hogy valószínű a 2007 – a **Burnout Paradise**-ról van szó, amit épphogy lekési a karácsonyi pörgést – 2008 januárjában jön. Okot nem említenek, itt valószínűleg pénzügyi megfontolások állnak a játék átírása mögött – nem lenne tanácsos a szintén az EA által gondozott *utaverny* az NES *ProStreet* kiadásánál szomszéd-ságban megjelenése... Ez végül **Metal Gear Solid 4**, 91 már elve cusúszottak egyszer (2008 elejére), most meg még egyszer – *Snoke* 2008 második negyedében, azaz valaminek jövő április és június között mászik vissza a képernyőkre. Tovább azért már ne csúszson, mert ingurumburgum...

>> **Wii-zik a Capcom:** a japán óriáskiadó mindenki legnagyobb meglepetésére hírtelen elpárolgott a múltkoriban eszükön *PlayStation 3*-ra ígért **Monster Hunter 3** esetében. A szörnyesodás online játék átmenni **Wii** **exkluzívra**, jövőre csak ezen a gépen fog megjelenni. Az indoklás: a PS3 versző változásan költés, a *Wii* változat gazdaságosanabb tétő alá hozható.

>> Valósággá válhat a régió (nyár vége óta) playtként **PlayStation 2** árcsökkenése, az általában igen megbízható angol MCY kereskedelmi publikáció ártévesztése szerint a *Sony* kiadóra a várhatóan most is pörgős 2007-es év végéig nagybörésű, azaz 2008 elején 99 dolláros árcsökkentés (a mostanság az Államokban 130 dollárért mért) PS2-re. Az árcsökkenéssel párhuzamosan új PS2 modell kerül piacra: az újradizájnolt masina paramétereiben megegyezik a jelenleg kapható Slim változattal, de visszaparkolják bele a korábban a gépen kívülre számított táp-egységet. A PS2 egyébként októberben ünnepli a hetedik születésnapját – a gép még mindig jól fog, világszinten 120 millió értékelést pályázott büszkélkedni – azaz minden idők legteske-rebb konzolja kereskedelmi szempontból.

>> A **Nintendo** nem változott: a *Wii* jól fog, így idén se árcsökkenést, se technológiai jellegű változatot nem terveznek eszközölni rajta. A sokak által hiányolt merevlemezre sincs sok esély egyelőre, a Nintendo of America PR menedzsere, Eric Walter szerint bőségesen elég a beépített fél gigás flash-memória, a leltőlát játékokat nem kell örök időközre a gépen tartani – ha kijáratja a tárhelyből, mégis le a régi, megunt cuccokat, és kész. A játékok on-line most kompromittál jellemző Barát-kódok is maradtak, pedig őket sem szeretni mindenki egyöntetűen – inkább közzé ki sem.

>> **Jak és Daxter** visszatér? Könnyen meglehet: a *Naughty Dog* ezen sorok szövegszerkesztőbe pályázatával párhuzamosan végzi az utolsó átsimítástok az 576 Konzolban is épp most debütáló **Uncharted: Drake's Fortune**-on, utána pedig (saját elmondásuk szerint) jó eséllyel ismét előveszi régi sorozatukat, azaz *Jak*-t és hováját. Ha lesz új rész, teljesen más lesz, mint a korábbiak: a *Naughty Dog*nak ezse ágbán sincs a PS2-es epizódok felhúzóztat gromitólógia újragondolásra fecsélni az idejét, a szériát új alapokra helyezve folytatják.



>> Vasok összegrézt, több, mint 800 millió dollárért csentelt gazdát az eddig az *Elevation Partners* befektetői csoport (egyik tulaj: Bono a U2-ből) által bírtakolt **Pandemic** és **BioWare**. A wé az Electronic Arts – a jövőben a két csapat nekik készíti játékokat. A *BioWare*-nél a playtkák szerint egyből egy **MWO** (masszív multiplayer online játék) is készülget, meghozza a **Star Wars: Knights of the Old Republic** univerzumban. A *BioWare*knél erős táptájtól az a tény, miszerint a *LucasArts* és *BioWare* közös projekt készült elő – a szóbeszéd szerint ez lenne a *KOTOR* **MWO**.

>> **Márió** csak jövőre pótkodik: a **Super Smash Bros. Brawl** Japánban kívül mindenhol 2008 első traktusában lesz megvásárolható. Viszont kiderült róla néhány finom részlet: a *Sonic* rajongók örülhetnek, a két szücszénző bekerült a választható karakterek közé (a novemberben debütáló sorozat / olimpiás játékon kívül így már másodszorosa csap majd össze a két híres platform-hős), a játék maga pedig pályaszerkesztő parkot – a tanórnyi lehetőséget kínáló editor segítségével könnyen új pályákat alkothatunk, azaz jól megoszthatjuk a barátainkkal – a Nintendo minden nap kiválaszt egyet a házi kreatívaján közül, és szépen szétküldi azt az összes SSBB tulajnok, ha hozzájárul.

>> Jön a **TimeSplitters 4**: a mostanság a Haze-en dolgozó (és azt lassan befejező) *Free Radical* rövid közleményben tudtató a nagybörésű, hogy dolgoznak az időutazás szériáj új felvonásán, és... egyelőre ennyi, gyakorlatilag semmi nem árulható el (még elpárolgott sem), a rajongóknak be kell érniük a hangulatuk megtekintéséhez rövidke, de pontos teaser-videóval (<http://www.frd.co.uk>).



>> A most futó szubkonzolok generáció nagy tövölmaradja **Gran Turismo Mobile**: a népszerű autós széria handheld ki-velítését annak idején a PSP debütjével alsó időben jelentették be, azóta pedig gyakorlatilag semmi nem hallottuk róla – azaz ok-okkal joggal lehetne temetni.

Talan mégsem: **Kazunori Yamauchi**, a sorozat direktora az amerikai GamePro-nak nyilatkozva elmondta, hogy szépen csendben fejlesztették a PSP verziót, és még is fog jelenni – de még nem mostanában. A Polyphony Digital előbb bejelentette a *Gran Turismo 5*-öt, szusszanunk egyet, és nekifutásnak a PSP verzióknak. Na most: a GT5 a dolgok jelenlegi állása szerint 2008 második felében fog megjelenni, ha ehhez hozzásszámolunk mondjuk egy évet (ennyi minimum kellett szokott egy PSP címnek, hát még egy *Gran Turismo*-nak...), akkor 2009 karácsonyán talán már játszhatunk is vele...



>> Az idei *Forma 1*-es világbajnoki címről egy ponttal lecsúszó **Lewis Hamilton** állítólag nagyon fontos (napi ártályomán 1.8 milárd) jó magyar forrás... szerződést írt alá az Electronic Arts-szal – a pilóta egy jövőbeni EA Sports játék reklámarra lesz. A szerződés ténye önmagában alig hírhedtnek, a megöttes tartalom szerzési érdekében: ha Hamilton a reklámar, akkor gyaníthatatlan nem a friss FIFA-hoz, vagy az NBA-hoz szerződtek, hanem egy F1 játékhöz – amit ugyeabb egészen ideig kizárólag a Sony gyárt-hatott, hiszen náluk volt a licenc. Az EA F1 játékok gyárt, ebből ki-induva nyugodtan számolhatunk abszolút multipatformon megjelenéssel, vagyis a jövőben nem csak a PlayStation tulajok kaphatják majd a nagybörésűségű taglalomok.

liquid



Fali lebeny

Nagyagy

576

Kisagy

A Hónap Témája

GÉPIES MÚDAL

:: les preludes ::

„Mi a f** az a ritmikus csimpifon?”

(Éric Cartman)

A legutóbb tárgyalni, ősi eredetű barbár lövöldözés a videojátékos ösrőpírt volt a [SpaceWars-szal] pulgatóját játékos és a neandervölgyi vadász ősrőpírt közötti párhuzamot megaj- zolástól most, mindenki elszáratkos öröme, inkább elektin- ke. Lehet az oka, hogy nem foglalkoztat senki néhány megszólaltat- tól. A mostani kalózárdó összhangzatot fog az éterbe sugá- rni, ami szintén kevesek öröme, csak éppen ellenkező eljellel: fris- sebb a kellesz, egy olyan korban állt lábra, amikor a már kialakult játéktípusok a közönség nagy részét elcsábították, és kevesebb ben- nek a hajlandóság az új felé nyitása.

A zenei- és ritmizáló játékok módszár mindazonáltal polonegyes- se- legibb esetben a hallható ingerek vizuális leképázése, majd ezek párosítása a vilámgyors reflexekkel. És hogy ez a vajdás miért tar-

tott ennyi ideig? A válasz a szokások: a hardverek korábban nem lehet valósághű, és itt most nem a processzorok vagy a grafikus chip erejéről beszélünk, hanem elsősorban az adathordozóról. A jó minőségű zene megszólaltatásához és a teljesítmény hangin- tagyulmányhoz legalább egy CD-nyi terjedeleme van szükség, és ez hiába áll rendelkezésre, ha az audio-egység ezt nem áramo- latorja élvezhetően.

(Persze, hiba lenne azt képzelni, hogy a CD elterjedésig a video- játékok funkcionális szerepet töltek be; az Ben Daglish, a szimp- la MIDI-val varázslatokra képes zeneszerző, és a hangzatos nével felmunkázott, egyébként mo- is aktív 8 bites játékszere-tilusok – bly- pop, chiptune music – szembekeppése lenne. De a tényleges interak- tív tétele és a minőség között különbség van.)

:: nr. 1: a szimuláció ::

H a szimulatív faktor az elsődleges, akkor a többszörös innová- tor, a Konami vált a zászlóvivő a **Beatmania**-sorozattal. Ren- deszen be is rúgták az ajtót a játéktérkében fiz érvel ezélt, amikor az első, rönszerűs rőpant blyar kezelőfelülettel felszerelt ma- sinák megérkeztek: átgömbös, alakzatban zongorabillentyűket idéző elrendezés, C-től E-ig terjedő hangskálát felélelő kiosztás, valamint egy lemezjátszó-hányrítai imitáló periféria – hogy ebből mi lesz?

Mi lenne – az éremlekkopás után a billentyűknek megfelelő sárbán alakzatok kezdenek el ptyogni lentről a zene ritmusára, a játékos dol- gozik a pontos időzítés. Egyszerűen hangzik, a gyakorlatban pe- dig minden látna techno-chopin sirva fakad, és újra dob. És újra. Új- ra. Fogyni az aprópénz, és dől a bevétel, amit a későbbi konzolos portok, valamint a speciális, otthoni kiadáshoz kapható különleges kontrollerek négyzetre emeltek.

A távol-keleti hamisító üzemeit dőlozatos munkája minden igénytelen kőcsőg élte köz- és elismert, térdet nem meglepő, hogy a dő-koreai Amuseworld a Beatmania lába nyomába kívánt érni, amikor az **EZZJD** sorozatba vágott a fejtejtéit. A gőgyázás persze abszolút képletesen érteendő fő, a rosszindulattól, elvégre a minőség nem volt panosz: az 1999-ben játéktérletként kabinat audio-részlege 10 hangszórón keresztül onlanta a kőcsőg (négy pár köcsőggyűrű és két subwoofer), valamint egy felhőgalló-port is rendelkezésre állt a tökéle- tes asszimilációhoz. Az effektor-billentyűk, valamint a „Space Mix” já- tékmódban a zene felgyorsítására – egyébként sima funkciógombokból – használatból pedál pedig az ügyesen lenyűlő alakok palatálzásának és minőségű újratelmezésének egyaránt eszköze volt.

Persze, ezzel már egy kicsit megöszöszöl, hiszen máig, '98-ban a Konami ámulatba esett önön nagyszóltat, elidőltetők a BEMANI-szé- rti [drága olvasónk, akik megjeltek a beutalmaz mélyebb értelmé, ne küldjék be a megoldást, mert mi tudjuk], és a kacsaközé, de táncparkett- virtuóz játékosok bókijukát tőrhették a **Dance Dance Revolution**-ra. A módszer hasonló, csak most a billentyű-alapú szinkronizálódás he- lyett „aki nem lép egyzsenre” kerülő művészet. (Aki láthat már kőcsőggyé- get, az úgyis tudja, miről van szó – aki nem, annak javosall egy tanul- mány! kőndüldök a Nyugatvidéi Városlapont nevű gőgaenter lepatott játéktérkébe; ott is van egy táncpár, ahol dőngölőbő kisgyerekek szil- lonznak meg egy kis aprópénzért megváltott sikerélményért ideagőgőz- szőlésnek, hatalmas dőloztes szőlőtti lenni, miközben az LA. Machineguns-ra

próbálak koncentrálni.) A terjeszkedés megállíthatatlannak bizonyult, az családja jelenleg több mint száz (igen, SZÁZ) tagot számlál, ha az összes meglelt verziót számlálunk vesszük. A felvonások színt (szin- tet) minden platformt érintenek: játéktérlet eredeti, PlayStation3s áttá- tokat, Xbox-os whatevert, Dreamcasts „késő bányá”-at, Gameboy Co- lort és Vodafone-os mobiltelefonokat is megszólító földszínting butítóka- ti... az utóbbi kétfőre mondjuk kíváncsi lennénk, de csak annyira, mint egy kőcsőggyé tapirna, érdeklősségileppen, igaz, a Beatmania is kapott Won- derman Color portot, de ezek a low-end verziók minden bizonyról egy real-time polifonikus csengőhang-szerkesztő izédenk...

A következő felvonás a **Guitar Freaks** és a **DrumMania** volt – be- szédes nevek, de úgyis ulti kell ragozni. Ahogy mostandban a Harmo- nic próbáló betulcsók a mérődróga kontrollereket az otthonokba (eről később), egy a Konami az aprópénz-alapú megköpázásra kon- szertálá ugyanazzal a taktilitával, vilheltség sikeresen, mivel egy pecs- zaria ritkán jut el a tizenkilencedik felvonásig, ahol a digitális hűrtépes jelenleg tart. A dobales felvonás talán (TALÁN) a Donkey Kong Game- cube-ra meglelt drum controller perifériával meglelt **Donkey Konga**-ját idézi, de ez az összehasonlítás kőbe annyira helytálló, mint a Rolls-Royce-t összevetni a Zaporozseccel. A kősmojomom nem lehet ritmizt verni egy Sex Pistols: Anarchy in the UK-re, és a mőkos kis mű- anyg konzervdobozok enyhén szőlva nem jelenleken konkurenciát egy brutális felszerelés arcade hardverek...

Hadd kerüljön szóba még az Allkallamattól Indiványhoz egy kővő- bi szereplő, ha már „komolyabb” témárólk folyik a szó: **DJ Decks & FX** (nem összekeverendő a Richie Hawtin mixalbummal, mert az a je- lenlegi merengősen mérföldkekké jobb a saját kategóriájában). Ha va- lami, hát akkor ez a játék rámutat, hogy miért is nem jó kőcsőggye- szon komoly megközelíteni a témát otthoni konzolokon (vagy, ha játéklór van szó, akkor számítógépen sem): a lehelelésség alulról nyaldossák egy – akár freeware – mixerprogram nyújtotta opciókat, a profi mezőnyben – mondjuk egy Traktor DJ Studio 3.0 mellett – pedig egyenesen nevelé- gesnek kinék. Felgőpő, félmegdőlős, félkégyelmi szőlval, kinek is szől- nó? Akik kicéit érdekel a téma, az ugyem PS2-n fog nekifutni a lemez- párgésátnak, aki pedig álomkőba zuhan, majd exsist tőle, azt nem fog- góg felvilágyozni a szimulációsiként is feltüntetethő (de valójában korlá- toltaság jelenet) játéktérlet. Kuka.

beatmania

ezjd

dance dance revolution

guitar freaks

guitar freaks drummania

drummania

donkey konga

umjammerlammy

1. 2. rész: a játék

Nem kell mindig az apróprézét szórni, menjünk haza egy kicsit és vissza időben, megint csak az 1996-os esztendőig. A siker is a japánok megkopták a lehetőséget, hogy a **Parappa the Rapper** a karácsonyi alá legyen (az európai játékos kollégák várhatóan vele még másfél-két évet). Mi volt a csomagban? Rodney Greenblatt vizuális művész grafikus designja, az 1980-as évekbeli származó elektronikus játék (nem videójáték), a Simon mechanikája, amit a PSY 5 frontlomban, Masaya Matsutera – és csapata, a NaNaOn-Sha – kalapált játékműbe. Szórakoztató, bulikba való, töményen humoros (játékformája, Masszív hip-hop groove-ak, stílusos rap ritmusok, jamaikai reggae-hatásokból a freestyle rap hard-core árulást, de) díjazták is tisztességesen, kapott anime-spiroffot, PS2-n folytatást, **UnJammerLammy** nevű mostashatárértékű, valamint PSP portot. A szimulációs irányvonál mellett a szórakoztatás sem elhanyagolható alternatíva...

... annyira nem, hogy a NaNaOn-Sha ismét a lecsóba csapott, és '99-ben már a videokönyvzi idiótázikus dalolászása borzolta a kedélyeket – a **Vib Ribbon** előnkori hangörvényes ütemcentrikussá tette a

Menő Manót, a proletárok megdöntését magukat és menekültek, az irányzat meg elcsúszott csatlósra felvették a ritmust. A szórakoztatás szintén változó volt (az otthoni készletben fellelhető audio CD-ről) a minimalista stílus, bár hagyott teret a fantáziának, mégis az eredeti hangzással egészült ki a legjobban. A közelmúltban pletykaszinten PS3 Network remake-ot rebesgettek, amiólt kicsit elhaltem, de nyilván fontos blur fillert nyomni a vektorokra. Viva la HDmII! A kinyúl addig marad egymagában, a PS2-es felhívásra utód, a **Majib Ribbon** és a **Vib Ripple** özik a lángot, bár a újonok radlikás, orba-veret hűtőszel ezek már nem bízlekedhetnek... inkább csak elegáns – és azt meg kell hagyni a hangörvény – hangörvény – és megdöntés.

Ha már ügyis szét a komolytalanságról, és tréfa, máka a kagyas van napirenden, valamint különleges kontrollerek is, akkor két-kétféle, Dreamcast és **Samba de Amigo**: a hangörvényes game-paddal is játszható, de igazi élményt a rumbatik-perifériával nyújtotta a játék – ja, kérem, a Sonic Team most az egyszer – szomszéd kertjébe sandított az ötletekért, de hogy mire voltak képesek a United Game Artists-szel, arról majd kicsit lejjebb beszélünk...

3. rész: a játék

Fütyölő szókás emlegetni a PlayStation-2-t, ha a kreatív játékokról esik szó, de máris érezték a csódot. Először kiben a Harmonix Music Systems debütáló csöbe húzódtak, a **FreQuency** emlegetni – a pályát szolgáló alapját minden alda egy-egy hangszárral felel meg, az itt megjelenő hangokat pedig a megfelelő billentyűvel kell időben aktiválni. A szókás Beatmania-melodius, lehetne mondani, valósággalopp, hagyne, de a szórakozás pazar; remixelési lehetőség, négyfős multiplayer élmény, és a tracklist a színes; elvágva felültek BI, Roni Size, a Dub Pistols, Paul Oakenfold, a No Doubt és a Fear Factory is. A folytatás, az **Amplitude** ugyanezen stílusban nyugszik, a funkcionális grafikai hangyányi extra felhíványai borzoló, valamint a legprofibbakkal való összecsapást felkínáló on-line játékmód.

A játékok, bár egy rossz szó nem értheti őket, a tracklist talajozás sikert, úgyhogy a Harmonixnak máshonnan kellett behúznia a kieső bevétel (ez úgynevezett rosszmozgás volt tőlem, tudom). A BEMANI-szerűbő passzoló **Karaoke Revolution** után hazavitt formabő csomagot a Guitar Freaks automatát, és a **Guitar Hero** – valamint a folytatása – már az ógibos kontrollere volt kihagyva. *Wanna be a rock star? Do it Jimi Hendrix, The Ramones, Deep Purple, David Bowie, Motörhead...* sorajam még?

Minek? Az **Amplitude** is a populárisabb vonalra kívánta helyezni a hangyányi, ektora szórakoztatás pedig végleg szakadt a címa, és mindenki semi-rockstar akart lenni – mostani millió eladott példány mögött beszél, a többféle gitártípus is miniatűr perifériák pedig szintén szépen fogytak, a magas ár dacára.

A harmadik részt már nem a Harmonix babusgolta, hanem a Tony Hawk-szerűl ismerős Neversoft – a sróck ugyanis valami grandiózus nagy dobásra készülnek. A **Rock Band** még nem készült el, de éppen kiléve várt, és a DrumMania, a Guitar Hero és a Singstar próbálta meg hozzászítani. A terv szép, a csomagban (a játékon kívül) dob-perifériát, gitár-kontrollert és mikrofont talátható majd, ha beleszűrt ró – és miért ne lenné? (Mert baromi drága lesz, mondjuk azért? Ja, mondjuk.) Célrátörő, előremutatóbb vállalkozásnak hangzik, mint az, amit nextgen néven emlegetünk manapság. Kollektív szórakozás, zenei teamply, pártal- lani élmény lehetőségével kecsegett...

„Én nem akarok semmit, csak egyót lenni veled
És játszani ezzi a rock 'n' rollnak hívott sz'r”
(Egy magyar popzenész önvallomása értelmesebb korszakából)

Egy ötlet feldolgozása (a házban belüli Panzer Dragoon), egy mentális játékhervész (Tetsuya Mizuguchi), egy legendás csapat (a United Game Artists-szel egy követ fűző Sonic Team), brilláns producerek (Joujioka, Adam Freeland), Kandinsky vizuális stílusa – igen, **Rez**, az a cím, amit mindenki elárok, ha a „rétegetek” kerül szóra, a stílus pedig sokak szerint digitális pestis, néhány bites kolera. Az absztrakt minimalizmus, alaposan kiegyensúlyozott játékmóttal és a rezonanciát felkeltő Trance Vibrator perifériát is támogató játékkal kritikailag zájós kritikát sikerit aratott a készítő, az anyagi bukás viszont színén mértesre sikerült. A virtuális térben összelőldözött géphangok 5 (+2 extra) pályája sokak egyetértés szerint egy új lépcsőszak a videójátékban,

mások szerint meg kutyasz'r, így a következő lépést mindenki erősen megfogta. HD remix érezték az XboxLive Arcade-re – ne maradj le róla.

És még egy alig ismert forradalom, zőráokkordint, vezényel Toshio Iwai: **Electroplankton**. A Nintendo DS képességeit maximálisan kihasználó, zsebben hordható, mégis minőségű képviselő hang architektúra egyetlen hátránya a létrehozott zene digitálizálásának a hiánya, egyébként minden a helyén van, a kis planktonok leképezte csónok szimfónia, a kedves, jelzéstértek, zenei grafikák, a stílus-szal drigillt (pozitív értelemben) mosolyra fakasztó szórakozás. Kapott érte fejismogatóst a zsurnalisztikától, leszámítva az IGN-t... de ki nem sz'rja le a szórakoztatás?

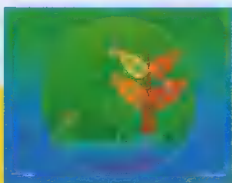
Mennyi endorfin-alapú kibőltőzést kell beadni egy főtálasú Nintendo-legendának, illetve a demonstráció során észlelősen vigyorgó

Kedves Tabbieknek, hogy úgy fűnjön, az a Wii Music nevű baromság tényleg szórakoztató lesz?

Tyler
hc.one@freemall.hu



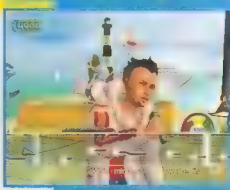
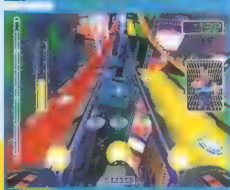
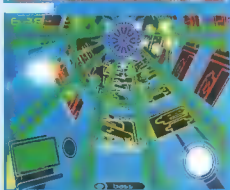
wii music



electroplankton



rez



576 konzol

KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTEKGYÁROK: A MICROSOFT

IRIA Wilson

Bezárul a kör: két hónapon át futó Nintendo, majd Sony történelmünk után a modern videójáték piac harmadik és egyben utolsó nagy szereplőjének krónikája kerül tényleg. A Microsoft az **Xbox** hosszú útját járta be, mire ledöntötte a PC-s múltjától fakadó előítéleteket, elidőztetve a jelen generáció konzolválságának kárforgását – lassuk, hogy honnan indultak.

1999-2000

Ahhoz, hogy a teljes képet megismerjük, tisztában kell lennünk azzal, hogy a Microsoft színterében a legnagyobb szerepe a Sony-nak van. A high-tech eszközöket gyártó vállalat senki által nem várt sikere, és a második generációs PlayStation 2 hivatalos bemutatása láttán fogalmazódott meg a gondolat egy saját konzolról. A tényleges diskurzus egy esetleges Microsoft brand alatt kiadandó gépről 1999. március 18-20. között kezdődött. A Semihomai-ülésen a felvezetés lefektette a alapokat, és létrejött az Xbox divízió: Ted Hase, Otto Berkes, Kevin Bachus és Seamus Blackley emailben közli szándékát Bill Gates felé, miután találkoznak a legelső grafikus chip gyártók képviselőivel. A valódi rivalis az idő járó azonban a Sony, hanem egy másik Microsoft részleg, akik a web alapú televíziózást kutatták – ám azelőtt csak egy projekt kapott. Hosszú hetek fejlesztése után a technikai demonstrációk meggyőzik a prezidenst, és 1999. június 18-án Bill Gates az Xbox mellett dönt. A dolgok begyorsulnak, újabb partnerek jelentkeznek a hardver legyártására, de szerződés fel végül nem akad. A legnagyobb esélyes, a Dell visszalep, mert nem látja esélyét annak, hogy profitot termelne a hardver. A Microsoft rádobban, hogy a gépet saját magának kell felépítenie. A Sony revencsá után a hardvervásárlást hívják Rick Thompson és prototípus kijelítést tesz: a Microsoft az előkészítendő nyolc év alatt akár 3 milliárd dollárt is veszíthet az Xbox-on – nem is jött annyira a igazságtól. Az év hátralevő részében találkoztak a fejlesztőkkel, gyakorlatilag minden fontosabb kiadó, gyártó elzárkózott Redmondra, többnyire eredménytelenül. 1999. december 21-én Steve Ballmer és Bill Gates megegyeznek a projekt elhalasztásáról. „Ha nem tudunk 2000-ben kiváló terméket leszállítani, akkor várnunk kell 2001-ig.”

De az eszredforduló nem telik eseménytelenül. Márciusban a San Jose-ban tartott játéklejlesztői konferencián most technikumok adnak hírt a gép létrehozásáról. Az „Xbox” közel háromszor erősebb a specifikációk alapján a PS2-höz képest – legalábbis a Microsoft szerint. A fejlesztők már nem annyira izgatottak, a 600MHz-es processzor, a beépített merevlemez és a DirectX támogatás miatt a legjobban bütyköl PC-k látnak benne.

A névadás ötleténél azonban egy érdekesebb momentum, a gépet a „DirectX Boxon” hívták – erőteljes DirectX alapokra utalva, ám a marketingosztály cseréje után kicsit megváltoztatták.

Az E3-on aztán a nagyközönség előtt is lehull a lepel: bár gép nincs, demonstrációk vannak. Pár méterrel arrébb a Take2 egy PC irányultságú kis játékot demóztog – HALO a neve. Az expo után a Microsoft bekapog a Bungie ofícióját, a többi pedig a történelmet. Az igazi érdeklődés csak most kezdődik, ugyanezen év szeptemberében egy nagy interkontinentális csúcsovós során a Microsoft 156 (!) partneri vonulat fel, közte a világ legnagyobb kiadóival. Az EA és a Sega ekkor még nem szerepelt a listában, utóbbi még a Dreamcast projektje rúgta az utolsókat, előbbi pedig orra vőrt, hogy decemberben bejelentse a megállapodást a

Microsofttal. Évi tíz játék, a nyitányra az összes aktuális sportszéria – a Microsoft halála jeléül sebtiben ki is küld 500 darab fejlesztői gépet az EA stúdiókba. A NASCAR, a Madden és a FIFA birtokában már biztosan látszik a kezdési siker – ólálónak boldogság, hogy az a gép, amelyik mégsem nem áll az EA, bukkra – illetve elég csúsz a Dreamcast, vagy a EA játékok szórása –ból időre időre kimarad Gamecube-a gondolni.

2001

Ellelt egy év, a gép pedig lassan de biztosan készül a startra. Fizikai valójában 2001. január 6-án mutatkozik be a CES-en. Maga Bill Gates demóztogja, előszörben a hardver nyers erejét előbbre helyezi: a Malice és a Munch's Odyssey elkepező grafikus ugrást demonstrál. Még ugyanezen hónapban a SEGA is csatlakozik a támogatók közé a Dreamcast bukását követően, a Merrill Lynch elemzőcég pedig szintén profétát jószték: a Microsoft profitot az Xbox-ból csak 2005-ig fog látni, addig legfeljebb 2 milliárdot bukik. Eközben a Sony szépen, csendben beépíti egy bizonyos „CELL” projektjét a Toshiba és az IBM együttműködésével.

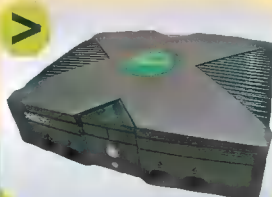
A végleges specifikáció és a részletek az E3-ra kristályosodnak ki: május 16-án bejelentésre kerül a november 8-i debüt dátuma, a 299 dolláros árcímke, illetve a 15-20 játékot tartalmazó nyitókínálat és a fejlesztés alatt álló 27 online cím. A show-t végül a Nintendo vízi el a GameCube hasonzorú mozzanataival – a bejelentés hatására a Microsoft pár nappal arrébb is talpa a Japán premier idejéig, mivel esélye sem lenne a sikerre.

Telnek a hetek, telnek a hónapok, mígsem elérkezett a piros beütés nap. 2001. november 8. Az Xbox elrajtja, az első gépek a maga Bill Gates nyitja át a szerencsésnek. A maszkas-gering harc egy hónappal később elkezdődik, titkos feljegyzés szerint a Microsofton belül arról, hogy a gép feltérzése a hackerek részéről rövid idő kérdése.

2002

Januárba a Microsoft állítása szerint már 1.5 millió Xbox fogyott, az online keretrendszer, a titokzatos Xbox Live nagyon közel áll a bemutatkozáshoz, a Sega pedig szépen csendben már készíti a Jet Set Radio folytatását, a hardvervásárlás pedig a „Xenon” projectre, a későbbi X360-a alkotóeleme helyezi a figyelmet. A hónap végén bekeverkeznek az amitté feltek, egy MIT-s hallgató sikeresen feltérli a Xbox-ot.

Februárban Japánban, napra pontosan egy hónappal később pedig Európában is piacra kerül a konzol. Mindkét régiót bukja, Japán már alapból komoly ellenállást tanúsít, Európa a magos ár, a nincs kibékítve. Aprilisra be is követezik – árcsökkenés, júliusra meg is van a 3.5 millió eladott gép. Szóvaltervben a helyzet biztató, augusztus elejére már 100 játék van a piacon. A hónap végére az Xbox Live is bétá állapotba kerül, hogy aztán november 15-én meg csinnatódott közepette piacra kerüljön. Készen állnak a darabok játéki támogatás a LIVE-ot, a nap végére már 10 ezer regisztrált felhasználó számlát a rendszer, a hét végére a százm 80 ezere közül fel – a varezők már a első héten kiesnek a körből. Az Xbox első évs eredmény impresszív, de a Sony megállíthatatlanul robog előre, a PlayStation 2 szeke decemberre már 36 millió játékos számbat meghaloz – a Nintendo 9.1 millió Ga-



xbox

debüt: 2001 november
adathordozó: dvd
cpu: 733 mhz intel p3
értékesített gép: 24 millió



xbox 360

debüt: 2005 november
adathordozó: dvd
cpu: 3.2 ghz xenon
értékesített gép: 13 millió

Microsoft game studios

meccbe tulajtot tart nyilván, ■ Microsoft 5.8 Xbox-ot ismer el. Szeptemberben azonban még történelmi esemény zajlott le: ■ Rare megvásárolta. Csillagászati összegért, 375 millió dollárral vándorolt a Nintendo ékkövé a szintén királyi udvarba.

2003

A 2003-as év nem is ■ Xbox, hanem a későbbi Xbox 360 miatt rendkívül fontos és mozgalmas: ez az ■ esztendő, amikor ■ következő generációs rendszer fejlesztése kezdődik meg, olyan irányvonalakkal, mint „Japfűtél”, „Jelölhető játékok”, „Játékosról”. Huszonegyedikén Peter Moore, az egykori Sega of America prezidens lényegében átveszi az Xbox projectet. Áprilisban ■ Robbie Bach-Ed Fries alkotó küldetését elküldte mutatója be ■ „Xenon”, ■ következő generációs gép tervei a külső feleknél. Bach hosszútávra tervez, 3 oldalas dokumentumot küldve Bill Gates-nek és Steve Ballmernek arról, hogy a Microsoft a következő generációban már hatalmas részesedéssel rendelkezik a konzol piacán az alacsony előfizetési költségnek, valamint ■ Xbox Live-nak köszönhetően.

Az online komponens megerősítése különösen azután váltak fontossá, hogy május 12-én az Electronic Arts bejelenteti játékaik kizárólagos PS2 network támogatását. Júniusban már egyértelmű, hogy az Xbox lemarad az előbólyról, és feladot, a brand bevezetése sikeres. Az Xbox Live fél millió felhasználót számlál, a Microsoft pedig 9.4 millió Xbox tulajról beszél világszerte.

A végleges Xenon tervek az ATI és ■ IBM együtműködési szándékának rögzítése után Steve Ballmer és Bill Gates októberben szignózzák. Az év végén J Allard újabb ötlettel gazdagítja az elképzelést, amely véleménye szerint az Xbox-hoz is felhasználható/lelőhető, ■ gép felültelezés versenyes illeszkedő minijátékokat vizionál; lényegében megszületik az Xbox Live Arcade.

2004

A 2004-es év nagy csapással indul, január 13-án Ed Fries távozik ■ Microsofttól. Fries kulcsfontosságú szerepet töltött be a vállalatnál, nem csak a gépet, de 120 játéknál is felelős volt az évnek azt, az Xbox sikere lényegében neki köszönhető.

Februárban az első alfa állapotú Xenonok kiküldésre kerülnek, ugyanezen hónapban az első fejlesztői konferencia is lezajlik – és ez már eredményes az Xbox 360-ról (bár még nem így hívják) szól. Márciusban megkezdődik ■ belső személyzeti felépítési szervezése. Shane Kim veszi át a Microsoft Game Studios vezetését, Peter Moore a marketingért és a tartalomért felel. A GDC-n J Allard már ■ XNA-t, ■ képviseles, egyszerű Xenon fejlesztői felületet mutatja be ■ szakma képviselőinek, mandandójának lényege egy még ismeretlen „HD korszak” beköszönte.

A májusi E3 előtt, alatt és után Xbox fronton sok minden történt. Az EA visszatért az Xbox Live oldal karjába (mindenki, különösen a Microsoft legnagyobb öröme), a Bungie bemutatja ■ gépet nyí-

kerre vivő HALO folytatását (a nép ámul), az Xbox ára 30 dollár alá csúszkán, ■ Microsoft pedig új célt tűz ki maga elé: ■ részleg működési költségének 1 millárd dollárral történő nödrágszji összehúzóda.

Szeptemberre a Xenon grafikus magja elkészül, az első hibás sorozatot követően a központi processzor is belül ■ decemberi nagy hovázás idején, a HALO 2 idő előtt megjelenik, aztán pedig játéktörténelmet ír – 24 óra alatt szerény 125 millió dollár hoz ■ kanyhára.

2005

2005: az év, amikor minden megváltozik. Ekkor még senki sem volt biztos benne, hogy a Microsoft ilyen korán generációt vált – senki, aki nem dolgozott ■ projecten. Az Xbox sosem érte el a csúcsot, sosem aknáta ki a benne rejlő erőforrást és még jó pár éven ■ szolgálhatta volna ■ játékosokat, ahogy azt ■ PS2 és ■ Gamecube tette. De Redmondban máshogy gondolták: 2005 már az év volt, amikor el kellett tartolnia ■ Xenonnak. ■ lépéselőny a Sony-val szemben, hiszen ennek a konzolgenerációnak már sikeresnek kellett lennie.

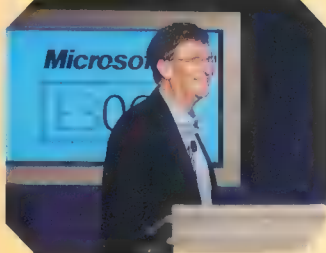
Az év első fele leginkább az új partnerek felfedezéséről szól – ■ Microsoft nem bízik semmivel ■ veletlenül, a csúnyán elbukott japán piactól második alkalommal már nem akorai szalonba hagyja. A legendás Hironobu Sakaguchi után a szintén hasonló stáztusban leledző Tetsuya Mizuguchi is csatlakozik. Márciusra már 3000 Xenon fejlesztői gép van világszerte a stúdiókban, az Xbox live minden eddiginél nagyobb hangsúlyt kap, május 12-én pedig Peter Moore másodszorra is elűti a „mutassuk meg” és gépet egy ■ játékos közönségnek” stratégiát: ■ Xbox 360 (mert már never is kap) ■ MTV-n debütál Elijah Wood, a Killers, meg pár hormonzavaros tinédzser előtt, fél órában. Persze az igazi bemutató csak később, az E3-on lesz, de ez most lényegtelen: az Xbox 360 fényét 2005-ben merészkedik a piacra, ■ legkisebb becsülések szerint is b6 fél évet ■ legnagyobb veszélyt jelentős PlayStation 3 előtt. Ár nem hangzik el, de az biztos, hogy játékokban nem lesz hiány. A Sony 2006 tavaszi PS3 rajtot szeretne, a Nintendo pedig szíjmaln csak 2006-ot jelöl meg a titokzatos Revolution kilövésének.

Augusztusban persze ■ hiányzó információk is pótlásra kerülnek: az Xbox 360 két kizsérlelésben érkezik, ■ Premium 399 dollárért, míg ■ built-in Core 299-ért kínálja magát. A Sony első kritikáit illeti ■ több kizsérlelés, mivel az „megvesztett a vásárlást” – a PS3 jelen sorok írásáig áttele komolyan érhető el. Körülbelül. Először ■ november 22, ■ Xbox familia cseméjét elhagyja a szülőcatornát, az Xbox 360 megkezdli menetelését. Több millárd dolláros bukta és egy elvesztett első menet után a Microsoft ■ játék szerint talpra áll, ■ egy éves előny pedig megháldálva meg – a 360 jelenleg piacvezető, az Xbox brand népszerűbb mint valaha, ■ játéktínálalat pedig biztosítottak totális az elkevettkezendő évekre. Nem maradt más hátra, mint hátrahátrálni és nézni, hogy ki nyeri a háborút. Carul



PETER MOORE

Peter Moore karrierje igazi sikertörténet: a Reebok marketingéből rövid idő leforgása alatt a Sega America elnöke lett. A Dreamcast bukása után Moore-nak háló állt a nehéz időszakot a kiadás, a multipatform stratégiát előtérbe helyezve. A Microsofthoz maga az elnök, Steve Ballmer invitálta az Xbox sikerlenségébe után, 2003-ban. Moore sikeresen indította el a második Xbox generációt, ám idén júliusban távozott ■ vállalatól. Jelenleg az EA Sports igazgatója.



DOA 3 (2001)



HALO (2001)



PANZER DRAGON ORTA (2002)



OUTRUN 2 (2003)



PGR 2 (2003)



SWKOTOR (2003)



NINJA GAIDEN (2004)



ODDWORLD STRANGERS WRATH (2004)

ELŐTÉTEL MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜK

TIMESHIFT (SIERRA PS2 X360)

Egy izeltőlnek szánt demo esetében elég gáz, amikor a kiadó csak pár sorokrnyi bejáráható területet szúrja ki az ember szemét, ami tulajdonképpen pont eléggé kevés arra, hogy tényleges pozitívumot szűrjünk le, viszont éppen elég ahhoz, hogy a kipróbáló után el is menjen a kedvünk a stúfi megvásárlásáról. A Sierra fémjelzése **TimeShift** az utóbbi kategóriába esne, ha nagyon előítéletes lennénk. Hogy miért ilyen rossz a véleményem? Mindösszesen azért, mert a demo szinte semmi! Nyújt. Egy romos ház falán kezdünk, és esőben összekötjük a hajszunkat a elnyomó katonákkal a lázadók oldalán, majd az utcán és egy lerombolt épületben továbbátréva osztjuk a forró olaj kárpén megjelent gyors halált. Már eleve a megjelenítés nyújtóztott le (a karakterek és a környezet is plasztikus, és eddig különösen ocsmány – a fegyver pl. kis pocok jelennek meg, ezzel mutatva, hogy az esőcseppek rásapódnak a kezünkben lévő halálhózára), de egyelőre a játékmenet hagyott bennem mélyebb nyomatok. Előterőnk a mostanában megszokott módon visszafelé, ha nem lőnek tovább, illetve a képernyő vörösödésével jelzi, ha halálközeli állapotba kerülünk. És ha már vörösödés van vér (még a „kamerába” is belefrocskán), de nem vagy szabvány, így a menüben ki-bekapcsolható „gore” kifejezést erős kölcsönözök érzem. A fájlok a rossz (robbanások, halál szellőzése – ha belelőünk, hullik az egész... persze csak ott, ahol ez bele van tervezve a programba – hullak reptétele), és nem lenne rossz a idővel való játék sem, de egyelőre nem tudom, mennyire lesz jól kifejezve a pályatervezés a lehetőségek támogatása szempontjából. Az időt úgy

megállíthatjuk (minden/mindenki ledermed – ilyenkor lehet osztani az áldást, vagy elvehetjük az ellenfél fegyverét, sőt ilyenkor tudunk áthaladni a magasszűrésű bombázott pocsolyákra is), lassíthatjuk (a megszokott módon, pl. Max Payne), vagy visszatérhetjük egy rövid ideig (mondjuk be-rabbanítjuk az egyetlen lehetséges útvonalat, ilyenkor csévélés, és már szabad is a jóról). Nem rossz, de a siker erősen függ a pályatervezéstől. A mesterséges intelligencia nem vagy szűm, ennél még a F.E.A.R. is sokkal jobb volt ebből a szempontból, hiszen ott keresgéltek minket a katonák (igen összer-tett csapatmunkával), most max. egy szabányit szaladnak értünk, de ez is csak akkor tessz, ha úgy terveztek a programozók. Egyszer még a sikerült elém, hogy egy fedezékből lassan szálóttam az ellenfelemet, aki mivel nem látott, nem is foglalkozott a testbe csapódó golyókkal. Hát igen, még lenne mit javítani. Nem túl erős grafika, közepes intelligencia, átlagos a játékmenet (leszámítva a idővel kapcsolatos dolgokat); remélem, sikerül jól feladatokat és pályákat belepakolni a programba, mert a PS3-as demo alapján ez így gyengécske lesz még az eddig megjelent nextgen FPS-ekkel szemben is (pl. The Darkness, Call of Duty, Bioshock, Halo 3), ráadásul ha megjelenik a Haz-e és a Killzone 2, féls, hogy azok reggelire fogják megenni a TimeShiftet. De ne legyen igazam...

Bájtás Gábor
bojtosgabor@gmail.com



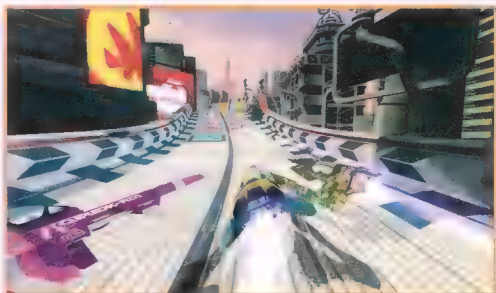
WIPEOUT HD (SONY, PS3)

A **Wipeout HD** előzetes verziója olyannyira komolyan vette küldetését, hogy demo révén nem is volt hajlandó elindulni lemezről, szépen klasszikus módon installálni kellett a vinci-re. Arról, hogy mi is az a Wipeout-jelenet, engedelmekkel most nem regélünk, ellenben mindenképpen érdemes lenne egy pillanatképet – amúgy illusztráció gyönyörű – mekilékelni ide a fejünk, amikor megjelent a „játék grafika” valami olyat képeztetnek el, mint egy 100% zoommal, mindenféle illusztráció kibát nélküli, tökéletes memóriai pontossággal készült, leiszult műszaki rajz. A Wipeout HD címéhez mel-lőan full HD-ban, azaz 1080p-s felbontással (s) fut, és a „fut” még nem is a kifejezés, mert ez emberek fáját, sőt szalad, mint kés a puha vajban – nem hiába, ez nem átvérés, ez itt 60fps a ké-pernyőn. Igazán nem is könnyű pontosan leírni a látványt: a lényeg az, hogy minden olyan, mint az eddigi összes Wipeoutban, csak sokkal-sokkal futurisztikusabb és vegyisztább az egész; valószínűleg, amikor az első, még Playstation 1-es Wipeoutot megálmodták, valami ilyet képzeltek el, csak

akkor még ugyebár nem lehetett megvalósítani. Egyszer bementem egy alagútba, melynek falán óriási képernyőkre szorítottak mellett egy retro pixelhalacska – hát az ottan a 127 centimen me-rőző élmény volt, egész beleszállítottam.

Két pályát és két hajót tudunk kipróbálni. A gépek között különjűkán kívül alsó bitlinek nek sok különbséget látom, a pályákról viszont már volt ellátás, ugyanis míg az egyiket felfelé-felre koccaltam, a másikon gyönyörűen végig tudtam menni, mindvégig a többiek mögött-elő haladva. Voltak gyorsítók, voltak letehető fegyverek, pont mind eddig, és ha jól vettem észre az irányítás sem változott – kivéve talán azt, hogy most már a SIXAXIS mozgásérzékelést is alkalmazhatjuk a dültöngeléshez. A végleges verzió legnagyobb durranása a 8 playere online mód lesz szerintem, és ha jól tudom, a programot online lehet majd letölteni. De a mostanra.

Martin



Émlekszel, mikor két éve leestél az állandó God of War láttán? Képzeld el ugyanezt, csak most hordozható formában: a Ready at Dawn megcsinálta! A **Chains of Olympus** teljes értékű GoW epizód, minden benne van, aminek csak benne kell lennie – Kratos pontosan úgy forgatja a fegyvert, ahogy eddig már két alkalommal tette, az epikuság pedig minden eddigiénél hangsúlyosabb. A demóverzióban Atika város szerepel, amit épp a perzsa hadsereg ostromol, mi meg persze egy-két hatalmas szőny is felhívjuk, ahogy az kell – az akció a tengerparton indul, de folyamatosan halad egyre beljebb, egészen a város szívébe. Az irányítás remek és nem is túl bonyolult, de persze minden gombnak van valami funkciója, problémáid csak az oldalra való átlépéssel ahol néha le kell menni palibba, de egyáltalán nem annyira vészes, hogy lenne megvalósítható és megszokható. Főleg, mert garantáltan meghalja a játék, első körben például egy új képességgel: a perzsa király brutális kivégzése után Kratos egy olyan varázslattal gazdagodik, amellyel egy démoni lényt idézhet meg, aki egy csapással szétveri a körben álló ellenfelek orcszerkezeit. Szaggatni csak elvéve, nagyobb rabbanásokról szaggat – cserébe viszont úgy néz ki,

hogy könnybe lábad a szemed. Mindent kifacsar a PSP-ből, amit csak lehet, kis kizsákolás nélkül elérni az első God of War szintjét: a karaktermodellek nem annyira részletezettek, viszont a terep és a háttér elképesztő, néhol kilométerekre ellátni, minden mozog és él – hang szempontjából a helyszínek legalább annyira rőzsás, a nagyzenekari zenei aláfestés tökéletes alaphangulatot teremt egy jó kis misztifikációhoz. A pályaszervezés és a teljes játékmenet megegyezik a nagypétes eredetivel, a God of War még mindig lineáris és még mindig nem lehet benne szabadon kászálni, de ez nem is baj, pont úgy jó, ahogy van. A történet Kratos családjának halálá és az első GoW között játszódik, úgyhogy az is bátran felülírható, aki még nem találkozott az epikus kalanddal, érteni fog mindent; a rajongók pedig végre megtudhatják, hogy pontosan mi vezetett addig a bizonyos végzetes pillanathoz. Kár, hogy tíz perc után vége az izeltének, nehéz lesz így kibírni márciusig, az viszont most már biztos, hogy minden PSP tulaj gyűjteményében ott is hely!

wilson



ARMY OF TWO (ELECTRONIC ARTS, XBOX, PS3)

Ha a Gears of War óta hiányérzetet van és egy igazán jól összerakott akció orgárra vágysz, akkor jó helyen jársz: az **Army of Two** tökéletesen ki fogja elégíteni az igényeid. A nálunk járt X360-as előzetes verzió már véglegesen volt feltüntetve, annak ellenére, hogy a lapzárta hételeben az EA 2008 márciusára talál a játékok. A tutorial tökéletesen elmagyarázza az Army of Two lényegét: csapatmunka. Nagyon egyszerű szituációs gyakorlatok során mutatja meg az egyszerű fedezékek bújást, a speciális mozdulatokat és a parancsokat. Speciális mozdulat például távolról, futva becsúszni egy fedezék mögé, szintén futva átellenlőni egy akadályt, vagy bakot tartani a társnak aki így a terep egy magasabb pontjára is eljut. A csapatmunka mindennél fontosabb, a legjobbak talán az ellenfél, ha előléte egy nagyobb csoportnyi ellenfél van akkor a legjobb, ha a társod érte tüzelésre buzdítod, így lényegében a célpontok előtt "játszhatatlan" lesz és oldalról, hátulról meglepheted őket. Aggresszív és defenzív támadás egyaránt kivitelezhető: a rendszer elképesztően jó, nagyon könnyen kezelhető és roppant hatásos. Az első misszió rögtön akkor középkébe dob, egy szomáliai város romjai közé. A városban egy

buggyal mind két végigszárgulandi a célpontok: az irányítás remek, a tájékozódásban GPS segít ami mindig minden megmutat, az irányítás nagyon nem lehet, már csak a lineáris pályavezetés miatt sem. Később megnyílnak a homokgömbök, a feladatok teljesítése után jóról pénz új fegyverekre, alkatrészekre és páncélra káltható a világ számos pontján. Szükség is lesz rá, a küldetések folyamatosan nehezednek, itt nem lehet Rambo módjára megindulni a golyózápor közepén: ha megpróbálsz, garantáltan meghaloz. Az Army of Two rákényszeríti arra, hogy hagyjalozz a társadra: meg kell szervezned a támadást és a védekezést. Fedezékek bújni szinte bármi mög lehet, sőt, saját magad is csinálhatod pojszát, elég csak letenni egy koca alját és máris könnyebb az előrenyomulás. Ha például fegyver, akkor a vértést kompromisszum elállíthatja a partnered, ha komolyabb a baj, akkor már csak az újratöltés moror. A játék maga posztulál, rádódsul még a legvadabb akcióban, rabbanások közepette sem szaggat be: jó lesz ez kérem szépen!

wilson





MÚLTIDÉZŐ – MÁSODIK FELVONÁS

Újabb nosztalgia-hónapnak nézünk elebe, hiszen a Ghost in the Shell, Akira, Evangelion szentháromság bár meghatározó, azért a kilencvenes években más klasszikusok is születtek. Ezúttal két emlékeztetőbb alkotást fogunk szemügyre venni, a változatlanság kedvéért egyikük film, másikuk pedig egy sorozat. A választásunk többek között azért is esett rájuk, mert hiába a koruk, azért még mai szemmel is bőven meg lehet őket tekinteni – és erősen ajánlott. Hogy miért, ■ mindjárt kiderül.



RECORD OF LODOSS WAR

Hosszú oldalakon keresztül mesélhetnénk arról, hogy kicsoda a vihárként süpört végig a szerepjáték néven elkeresztelt árut: az európai és amerikai egyetemeken, valamikor a nyolcvanas években – mindez kiemelt magának utatnyit fantasztikus világok, RPG-rendszerek, a hobbi megszállottjai pedig kellemes nosztalgiaival tekintenek vissza ■ szerepjátékos fiatalokra, ■ megannyi kaland emlékével együtt. Bár nem sokan tudnak róla, de Japán sem hagyta mindez hidegen, és az Advanced Dungeons & Dragons keretein belül rengeteg csapat kezdte meg kalandozását – végül megszületett a hazai rendszer, a Sword World RPG is. Történetünk itt kezdődik, hogy néhány híresebb író, rendező is együtt szerepjátékoztak, és olyan történeteket alkottak, melyeket egész egyszerűen muszáj volt megírni: így született meg ■ replay fogalma. A replay-ek olyan regények voltak, amelyek a szerepjátékos csapatok történeteit teljes egészében lejegyezték – nem csupán ■ eseményeket, hanem ■ mögöttük zajló rendszer változásait, ■ harcokat: vagyis mindent. Ezeket nagy sikerrel forgatták a játékosok és az olvasók, olyannyira, hogy néhány kiemelkedő darabkal kapcsolatban felmerült az anime-adaptáció elkészítésének lehetősége is. Így került a figyelem középpontjába a The Grey Witch ködhéví történetek, melynek különleges, egyedi világot hamarosan vászonra is vitték, több társával egyetemben: így született meg ■ Record of Lodoss War.

Nehéz lenne konkrétan elmesélni, hogy miről szól ez az anime (beszéljünk ■ hat epizódos OVA-ról, vagy a sokak szerint rosszabbul esélyt TV-sorozatról), de a lényegyet úgy lehetne spoilermentesen elmesélni, hogy egy csapat kalandozásairól van szó. Vegyük tehát először egy klasszikus partit, ■ kiegyensúlyozott harcost, ■ szöke elf mágus hőlyes, ■ jólelkű papot, ■ tudatát néha nehezen kontrollálni képes berzerkert, és így tovább – azzal ■ bonyolítással, hogy két parti csinálnak, ■ másodikba pedig ■ gonoszok kerülhetnek. A Lodoss War mindent elhoz a nézőnek, ami egy jobb-fajta szerepjátékot elvárható lenne: van itt látványos kardparájok

áznye, egy kis romantika, némi dráma, és természetesen egy rakás legyőzendő sárkány, „Sárkányos-kardozás” – mondhatnánk ■ hihet reklámfeloldozás alapján... és tökéletesen fogalmazzunk. A megvalósításról szuperlatívuszokban beszélhetünk: bár a kilencvenes évek közepén-végén még ■ gazdálkodhatott minden stúdió akkora költségvetésből, mint például a Otomo-sensei, vagy Miyazaki, a látványvilággal így ■ lehet semmi problémánk: jellegzetesen megrajzolt karakterek, remekül ábrázolt állatok, dinamikus csaták láthatók. A zenéről pedig ismét csak áradozhatunk: ■ TV széria openingjét például Maaya Sakamoto énekelte, aki később igencsak sikeres lett, és betétdalokat énekelt a Wolf's Rain-hez, ■ Card Captor Sakura-hoz, vagy a RhiXephonhoz – a utatnyit lemezéről nem is beszélve. A Lodoss War ■ különböz, franció, német és nagy ritkán angol nyelvre lokalizált változatával kis hazánk szerepjátékos körében is futótüz módjára terjedt – sokanuk ez volt ■ első találkozás ■ japán animékkal.

Itt véget is érme a rövid kedvcsináló, de még beszéljünk arról, hogy mekkora franchise alakult ■ Record of Lodoss Warból. Az alapok a hasonló című regények, replay-ek voltak. Ezek után megszületett vagy a videóra szánt OVA, aztán érkezett a TV-széria. A világ, amelyben játszódik, kelősen kidolgozottnak tűnt ahhoz, hogy egy saját szerepjáték-rendszert is kapjon, ez volt a Record of Lodoss War Companion. Ashramot követve egy három epizódos OVA mutatta be ■ világ másik nagy részének, Crystania-k a történetét (Legend of Crystania), végül pedig a Rune Soldier játszódtat a RoLW világában – itt azonban a hangvétel jóval könnyedebb, viccesebb volt. Végezetül egy komolyabb játékadaptációt említhetünk, amit ■ konzolban is teszteltünk – ez volt a Dreamcastos hasonló nevű Diablo-kén. Látható tehát, hogy nagy siker, kiterjedt univerzummal rendelkező franchise vált ebből a klasszikus alapötletből: ■ nyugati világban az ilyen szerepjátékos partikból ritkán készül bármilyen mozgóképi, legfeljebb (Sötét Elf saga, például) regénysorozat.



MONONOKE HIME

Nehéz lenne kiválasztani egyetlen Hayao Miyazaki alkotást, melyet a többi filé próbálnának helyezni – ezúttal a választást inkább magára a művész hagyjuk. Miyazaki az a rendező, aki olyan legendás és nyugatos is híres egész estés animéket készített, mint a Chihiro, a Vándorló Palota, vagy a Szomszédom, Totoro. Nevét talán sokan ismerhetik kis hazánkban is, a hétköznapi, animét csak vasárnap reggelként véletlenül megpillantók emberek közül is. Tehát Miyazaki-sensei nem egyszerű nyilatkozta azt, hogy szerinte a legjobban sikerült munkája egyértelműen a Mononoke Hime volt. Nos, ez a szakosító néhol megerősíti, néhol cáfolni próbálja: a lényeg, hogy a mű korának legdrágább, legkomolyabban felügyelt (a mester minden egyes elkészült képkockát tüzetesen átvizsgálta a munkálatok során) és leginkább sikeres darabjának számított. A japán mozikban kasszasiker lett a különleges mese, egyedül a rá pár hónapra megjelenő Titanic volt képes ezt felülmúlni – de az már egy másik kategória.

Talán ismerkedjünk meg a Mononoke történetével. Egy elképzelt középkorban járunk, mely a japán hiedelmeknek megfelelően való, létező lényekként ábrázolja a kamikat, a természet minden aspektusában rejlőző természetfeletti lényeket. A képhez hozzátartozik az emberek jelenléte: amíg az egyszerű falusi népek háborítatlanul hagyják környezetüket, addig néhányan (a nagyobb városok és seregek urai) úgy gondolják, hogy a természet csupán egy rosszul elkészített játékszert, ám pedig nyugaton átfomálhatják mindezt kedvükre. Eddig egy elég egyszerű „zöld” történetről beszélhetünk, csavar azonban hamar nyilvánvalóvá válik: a természetben nem csupán ártatlan vadak és békés növények találhatók. A démoni erővel megáldott lények néha egészen különös formát képesek önteni, a közelharca merészkedő szerencsésének pedig egy szörnyű rontással felfűződnék meg, ami igencsak átalakítja a hosszú életű alkotott elképzeléseket. Főszereplőnk, Ashitaka – egyébként herceg – éppen egy csúnya vaddisznó-isten megvadult szellemével próbál megküzdeni, ám siker árát azonban ő is kénytelen lesz megtapasztalni: átok száll jobb kezére. Különös ómen ez, éppen ezért Ashitaka elhagyja eddigi otthonát, hogy megpróbáljon megoldást találni sürgető problémájára. Az igazi történetnek itt kezdődik el, amikor főhősünk megtapasztalja, micsoda élet folyik a nagyvilágban: örült hadvezérek harca a természet utolsó erővel, acsakardók nemzetek, különös teremtmények... és mind közül a leginkább figyelemre méltó egy farkasháton lovagló lány, aki elkíszelte magát a vadon védelme mellett. Az idő szorít, ám átok egyre kényelmetlenebbé válik Ashitaka számára, aki hamarosan kulcsfigurává női ki magát az apokalipszis fele rohanó történetben – és még hozza meg a döntést, hogy az emberek, vagy a természet oldalára álljon-e...



A Mononoke Hime története nem való akárkinek: itt szó sincs Chihiro-féle bájoságról, családbarát filozófiáról. Nem csupán a témékred vör az, ami gyermeknek erősen ellenjavallottá teszi a megtekintést, hanem a mondanivaló is. A Mononoke Hime egy újabb létel azon műalkotások listáján, ahol megkérdőjelezzük az emberek azon jogát, hogy az egész Földünket a maguk képére formálják. A cikkről többször is úgy érezte a több mint két órási film megtekintése alatt, hogy elképzelt szereplőket ilyen erővel még gyűlölt az eddigiéik során – és ugyanígy sem sajnál meg senkit ennire (halál csak a Grave of the Fireflies testvérpárja, vagy Kamio Misuzu).

Persze hiányosságok, mint mindenütt, itt is akadnak. Sokak szerint eltolódott picit az akciók brutalitását (pedig csak arról van szó, hogy mindez egy idősebb célközönséghez szól), és a szereplők jellemfejlődését hiányolják – utóbbitól azért a szűk időkeretnek ellenére is akad majd, de nyilván nem olyan mértékben, mint amit egy több tucat epizódos sorozat lehetővé tesz. Ezek azonban csak károgások – Miyazaki egyik legjobb művét egészében, mindenféle más sorozattól, filmtől függetlenül kell megtekinteni: a legjobb, ha egy picit elfelejtjük, hogy a készítő azóta miket rendezett. A grafika pedig még mai szemmel nézve is pompásan megállja a helyét: ebben a filmben már alkalmaztak néhol 3D-s animációkat, melyekkel azonban csupán a kézzel készült rajzokat egészítették ki. Még megemlíteni is felesleges, hogy az összehatáshoz hozzátartozik a gyönyörű zenei aláfestés is – ahogy az összes Ghibli-munkánál, úgy itt is biztosítva van a tökéletes hangulat. Összegezzünk? A Mononoke Hime jött, látott és győzött: tucatnyi díjat zsebelt be, a mai napig a legnépszerűbb animék között található, és anyagi sikereit is csak a későbbi Miyazaki-alkotásoknak sikerült valamiképp felülmúlnia.

Oldem



Wears Matrix

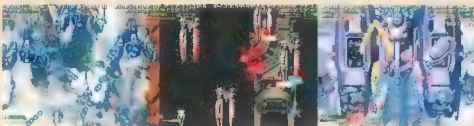
Arcade, SEGA Dreamcast
2000

Axelay

**SNES
1992**

6. Mars Matrix azon kevés shoote-
res egyike, ami a Copcom sóját
jötték kiadni rendszeres időközön-
tal a SEGA konzoljára. A Takumi
fejlesztette MM-ben a pre-rendered háttérrel
előtt forgó-zuhogó, repülő tárgyak al-
burtól golyózarakból álló káklának, ami megf-
lése koncentráció nélkül egy átlag játékos ne-
m is hosszú ideig bírta. A sztori a XXV
századból, a Mars déli sarkán talált ismeret-
len energiaanyag birtoklásáért folyó, miután a
földi katonák elfoglalták a számukra stratégia-
lag fontos pozíciókat. A játékos szereplő va-
dászegység normál sorozattal meg lehet gerjeszt-
nem funkcióival is bírnak, sőt a megfelelő
pompákkal továbbával képesek elkészni az

ellenséges célpontok lövedékeit, és a körfűrészes energiamezőből kirobbanva kibocsátókat felé löni azokat. A golyózápör polkában a zseniális üjtős, hiszen a megfelelő helyre időre pozícionáló meg a legveszélyesebb pilótáknak is átvészeli őket gond nélkül. A Mars Matrix a fentebbi pluszok mellett XP fejlődési és szintfési képességekkel is bír (DC-n ráadás megvásárolható apróságokkal és további két játékmóddal), az aranykockák képeben felvehető tapasztalati pont erősebb fegyvernem és több életpont birtoklását teszi lehetővé.



U.N. Squadron

Arcade, SNES
1989

4. avallam, ■ negyedik pozíció jelelté azt a nazioktatási eleménynek is köszönheti a dobogó-képi helyzetét, az U.N. Squadron ugyanis a '80-as évek utolsó szakaszában volt igaz nagyságára. A Capcom akcióidő shooterje valójában az Azul 88 anime/manga sorozat játékos szüleménye, éppen ezért a távol-keleten Azul 88 címen fut az árkdok oldál. Ez azonban mit sem változtat azon, hogy a szintén Capcomos nemzedékek (1942, 1943: The Battle of Midway) felcsapódesz hóbortis programja, ■ terroristái ellenséges lövészetével minden idők egyik legutóbbi játszott programjainak vonul be ■ shooterok nagykönyvébe. A manószasz-

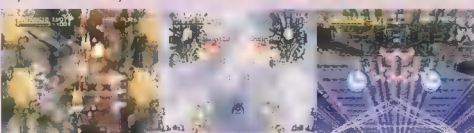
[illegible]

Radiant Silvergun

Arcade, SEGA Saturn
1998

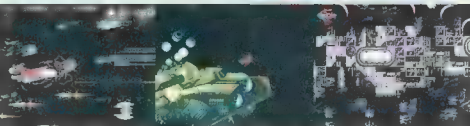
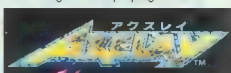
2 Minden idők egyik legjobb, legütetesebb és legnagyobb shooter addikciója • Treasure nevéhez fűződik. A Radiant Silvergun a vertikális shmup maximális magasságokká (a minimálisától később) – páratlan és innovatív mértékű megvalósítás, játékmének, fegyvertípusok azonban mégsem váltak elegendő a királyi cím megszerzésére. Emellett azonban példamutató ereje is vitalitáshoz, amely főként a játékménekhez köthet. A SEGA Saturn ekvívált játékok szórakoztatás hűtelle fegyver közt is választhatunk: limitáltis nincs, a gyilkoló eszközök már a kezdetől fogva elemek. A játékos három gombot használhat ezek vezérlésére, a fegyver pedig attól függően tűzöl, hogy milyen kombinációkat nyomunk be • kontrole

ren. A legtöbb szmuppall ellentétben nincsenek felvethető power-upok sem: a fejleszthetőségük a játékos teljesítményétől függ – azonban ha jobban megfigyeljük, a pilóta szinte róva kényszerítve a megfelelő helyre alkalmazásához. Szinte egyfolytában chaineneli két, amely három szinten felbukkanó ellenfelek egymás után azonos típusú előadását jelenti. A látványtán kidolgozott szintek nem egymásutánjában, hanem olykor a játékos döntését is figyelembe véve a sztori alakulása szerint következnek sorra. Zsenikis mestermunka!



5. 2D-s univerzum shooter nagyteremben székelt Super Nintendo kaland | Konami bosszorkányhíjának végterméke, és mint ilyen unikumok közé a sok feldobású játékról kapott képet. Az Axelay kádján ugyanis a későbbi Treasure-i megaflopját tagok dolgozták, így a játék még inkább megismerkedés a stúdióval is hordozza magában. A parallax scrolling játékok, és a SNES-ben debütáló kései MODE 7-es témájúak mesterséges intelligenciát emlegetett játékok paritáit ríktikán kavarva össze a 2D/3D határmezsgyéjének izometrikus stílusújátékait, ezzel megteremtve azt az ábrázolástípusát, amely még így tizenéves év távolabbi is elismerést vált ki a szakma körébőlől. Sok shooter játékkal

ellenlétben ■ Axelay-ban nincsenek fegyver-
fejlesztő upgrade-ek, a játékos ugyanis az
adott szinten való teljesítménye után válogathat
különböző lehetőségek után. A játék elveit a stílus
által követelt (egy találat = egy halál) szü-
balyzatot, helyette inkább egy speciális vílfaját
használja ■ büntetésnek ■ első találat az al-
kalmazott fegyvertípus vonja meg a játékostól,
de az alap lövedéket meghagyja - ellenben, ha
ilyenként meg egy találatot benyulok a pilóta,
akkor a vezéres az halál épségére nézve.



R-TYPE DELTA

PS1
1998

3. A népszerűségéből máig mit sem veszít sorozatának legnépszerűbb tagja (mint ahogy azt a görög ábrák is megkérdőjelezhetetlenül igazolják), az R-Type Delta mind közlő a legnépszerűbb. A horizontális thump is franchise eleében az első olyan epizódban, amelyben több vadászgépet, Force és Wave Cannon közlő választhat a lelkes játékos – ráadásul ezeket mind kombinálhatja is, hogy az elemény a legteljesebb legyen. Nem elhanyagolható az sem, hogy az R-Type Final megelőzője az az első olyan R-Type, amely már teljes egészében a harmadik dimenzió alapköveit nyújtja. A negyedik epizód legnagyobb újdonsága az ún. Dose System, amely egy speciális támadási formát az idegenek ellen: a környezet segítségével képes elemény az ellenséges elemeket

erjét, majd miután a Dose felöltődött, aktiválja a Delta Weapon, ami egy óriási támadási hullám kerekében minden gonosztevőt megsemmisít a környéken. A négy (eltérő képességekkel bíró) űrhajóspusból kezdveben csak három választható, a negyedikhez minimum három fokozatban kell teljesíteni a küldetést. Az út most is az R-Type világából kölcsönözhető nagy gonosszággal ellátott helyszínekben keresztül vezet, így a stílus szerelmesei egész biztosan megtalálják majd a származásukat.

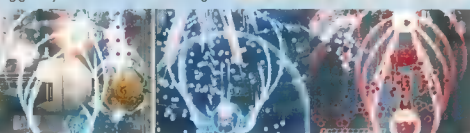


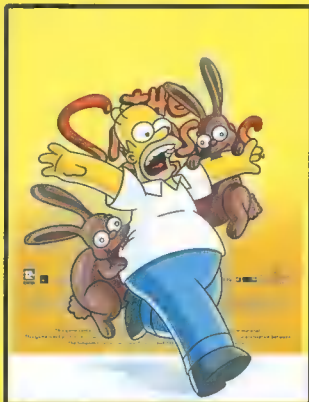
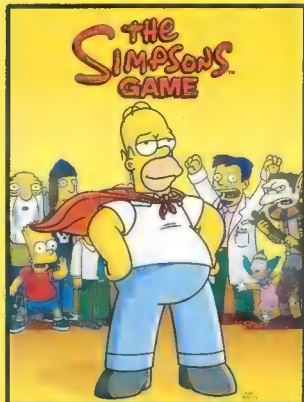
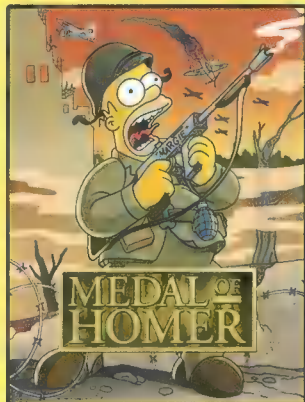
Ikaruga

Arcade, DC, GO
2002

Az elmúlt év évtől sem született olyan alkotás a kategóriában, amely képes lett volna minden idők legjobb legjobbjait elvenni a neki járó királyi koronától. Az illaruga a shooter világ alója és omegája: messzeség alkotta, valóban egy önkifejező, vizuális művészeti forma megtestesülése, amit digitális formába sikerült öltetni. Elkezdte azok, akik "Treasure Ground"-ot minimalista két szín közötti szerepe történő helyezésével míg volt képes alkották a Radiant Silvergun egyesek úgy folytatástként világra jött Tarko Garaml és a játéktérben is léteztek voltak a monitorok elé, de népszerűség azonban fokozódott. Dreamcastnak és Gamecube-nak volt igazán oszlopára. A mesék egyik világi kombinációja átváltozott szórakoztatási

ma ■ életben maradás alapvető eleme: sötét színekben pompázva a sötét golyóktól érre kapsz, ■ fehéreket elpusztulsz – és fordítva. A bullet-hell akciók kapcsán ez megjegyzendő: például ■ változtatás lehetősége adott, nagyobb sebészt azonban csak ellenséges színű lövegig vihetsz be. Az Ikuruga képi világát azonban nem lehet halmi szavak közé beskatulyázni: szárnyal, mint ■ galamb, ■ te repülsz vele, mint a vadak. Ime, a jogos utalások.





A Simpsons 19 bemutatott évadjával (1989 óta minden évben egy) igazi sikerörtömet. Talán a cikket olvasók nagy része nincs olyan öreg, mint a Simpsons család tagjai. A csúknak húsz éves múltja visszakétni sorozat (amely ezzel a leghosszabb ideig folyamatosan képernyőn lévő rajzfilmes széria cím bűszke birtokosa is, de a hagyományos sorozatok között is a korábbiak között tartják számon) több generációra visszamenőleg óriási hatást gyakorol immár két évtizede emberek millióira: készült beléle videoklip, parodizáltak sokan és folyamatosan parodizálják és másokat, láthatólag mindenféle tabuk figyelembe nem vétele nélkül. Abban, hogy a mai napig aktuális tudott maradni, nagy szerepet játszott állandó frissesége és holadása a karri: megalkuvásra soha nem tudtak kényeztetni, legyen szó konkrét politikai vélemények kritizálásáról, környezetvédelemről, feminizmusról, vallásról, az amerikai kultúra/atlanságról vagy bármilyen, a nézőket érdekelt kérdésről, mindig erősebbnek bizonyult. Tánadát ezer irányból, azonban 2007-ben Matt Groening (akinek másik műve, a Futurama szintén megér egy műsört) még mindig képes világszerte milliókat a képernyők elé szögezni hátról-hátról. A Simpsons család teljesen megérdemelten ül a mai napig az animációs filmeknek fenntartott dobogó legfelső fokán, hiszba a sokak által primitívnek tartott rajz-stílus és a szappanoperás történetvezetés.

A SIMPSONS CSALÁD

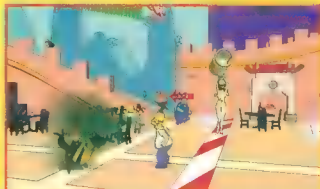
Ilyen hosszú ideig nyilván csak akkor maradhat valami a felszínen, ha az aktuális témák mellett a karakterek is közel tudnak kerülni a nézők szívéhez. A Simpsons család ebből a szempontból is ideális ösztöndíj, hiszen 10 és 99 éves kor között mindenki megtalálhatja benne a kedvencét: a felesleges legényi anyagoktól orvosi és analízis úton naponta több százszor megszabóduló, súlyproblémákkal küzdő családapa nyilván a 30 fölötti férfiaknak fog bejönni (legalábbis a normálisabbnak), a szuperhőst játszó Bart pedig egy-két korosztállyal lejjebb hódít. A jogaitól kezdve és rendre kiadja Marge az amerikai any archetipus, látva Lúsy pedig a trendi fiatal nő kedvelt témáját tűzi rendre a családja, legyen szó a girlpowerről vagy a környezetvédelemről. És a sorozatnak szereplőinek ők csupán a magját alkotják, hiszen több tucatnyi visszatérő karakter teszi igazán színes és teljessé az összképet – aki közülük nem tudtál kedvenced, az forduljon a kislányokat megerősítő démonokat középpontba állító animék felé. De ez még mindig kevés lenne a közel két évtizedes sikeresorozatához, a képet a folyamatosan jelen lévő humor teszi teljessé. Nem akarok nagy közéleti puffogtatni,



de minden embernél és nemzetnél más számít viccesnek. Mivel képtelenség mindenkinek az igényét kielégíteni, így igazi meglepetés számomra a Simpsons hatalmas nemzetközi sikere: úgy tűnik nemre, korra és származásra való tekintet nélkül egyszerűen mindenki képes rajta a hasát fogva röhögni. Egyszerre van jelen benne a mindenki számára emészthető humor és az éretlen felváltó szülői kacsintás. Utóbbiban egyébként szintén rokon a Futuramával, emlékszem egyszer egy napon háromszor megérintük ugyanazt a részt, és minden alkalommal találtunk benne olyan poénokat, amik korábban fel sem tűntek. A sorozat dolgozó óriási csapat nem viccel: szinte minden második percen elrejt valami apró gaget.

ELVÁRÁSOK

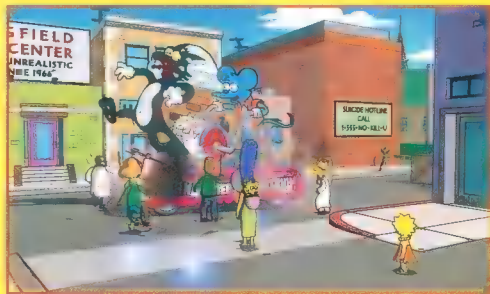
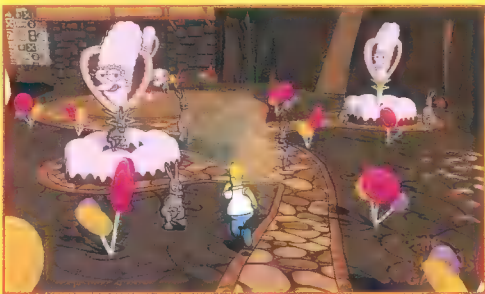
A fentiek ismeretében talán meglepő lehet, de az évtizedig semmi jórt nem vártam az első hírek hallatán az új Simpsons játékoktól. Volt már beléle sok, alig találunk olyan platformot, amin ne tette volna közzétételét Homer és bécse családja. Volt már wrestling, autverseny, górdzska és platformjáték beléle, egyik sem hagyott mély nyomokat, így azt feltételezem, hogy ez sem fog. Idén először teljes eszté mozifilm is készült Bartokról, ami annak ellenére, hogy igazán jó lett, egy pocok átlátható voltánsítást. Hány filmből készült jó játék? Egy keszemen meg tudnám szólni. Aztán kezdett az előletelekkel átalom épített fel amladozni. A *The Simpsons* Game valóban már több éve készült. Az évtizedig semmi köze a mozifilmhez. Hmmm. A végző ellenállás Upszében a Games Convention idején döntöttem le: a fél város tele volt plakátokkal a játék reklámaival. Ezek mindegyike olyan volt, hogy amellett, hogy oda-vonozta a tekintetet, bárki aki látta, elmosolyodott rajta. A vi-

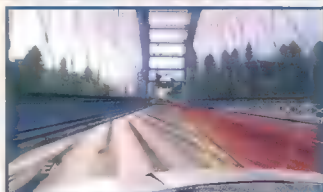


lág legnépszerűbb videójátékai voltak kiparodizálva, a GTA borítójára hajazó Grand Theft Scratchy-n pl. a mai napig ráhögök. Kezdem hinni. Hinni abban, hogy ha nem is logia megengedni a világot, de humor az lesz benne tonnaszámmra és a játékok parodizálása is kezdett egyre jobban életem kinni. Ha filmeknél meglepő, itt miért ne?

GRAND THEFT SCRATCHY

Az a tendencia, hogy egyre nehezebb kategorizálni a játékokat, mindenki számára ismert. Nincsenek már egyértelmű határok a stílusok között, és nyilván ez fokozatosan érvényes egy olyan alkotás esetében, amely még önmagát is képes parodizálni. Először azt gondoltam, hogy a GTA sorozathoz fogom hasonlítani a Simpsons-t, de valahogy éreztem, hogy a párhuzam nem teljesen állja meg a helyét. Adott a nagy, bejáratós város, ez oké. A külsőterek azonban a legbiztosabb teljesen különálló szakszakoszon játszódnak és a platform elemek mellett legalább ennyire domináns az akció is. Aztán bekattant, honnan ismerős ez a felállítás: ez a Jak sorozat Simpsons-ba öntve Ami a leginkább meglepő, hogy milyen kiválóan működik az ötlet egy ilyen tévesen is. Az ötöttől kezdve tagjainál négyet irányíthatunk önmagunk (a legkezebb családtag maga Marge speciális „képeség”, a kis kutyát ugyanis be tudja küldeni szállítmányozásból), egyszerre azonban csak két kutyát válogathatunk. Ez egyben azt is jelenti, hogy kikeletem a kooperatív játékmód támogatása, bármikor beshálhat mellénk egy második játékos átvéve az AI szerepét. Két karakter egyidejű jelenléte természetesen számos logikai feladványt is egyjutt jár, bizonyos helyzeteket pedig ki-zárológ úgy tudunk megoldani, ha váltunk, hiszen mindenki máshoz ért jól. Homer hatalmas dagadt golyóvá tud hízni, Bart





A Need For Speed minden év novemberében is nagy rajongótáborra számít, és szarkítják át a célszalagot. Az új mellet hangosan éljen a felsorakozott nézősereg, de sokan már csak legyintenek rá, mert jó a verda ugyan, de minden évben ugyanazt a mutatóváltót hajtja végre. Az EA szerint most azonban vége a rákabor szezonnak, mert a **Need For Speed ProStreet** személyében egy vadúj versenyzőt ismerhetünk meg. Mi lenne, ha bevágódnánk a pilótafülkébe és erőll mi magunk győződnénk meg?

LEGYÉL KIRÁLY!

Az intro kellően felfokozott hangulatba repít minket. Nagyzene, kocsielvanulás, benzingáz és égett gumiszag. Ez kérem a ProStreet szíve-letke, maga a Race Day. Az Undergroundnak után tehet most ismét a utcai versenyek kellős közepén találjuk magunkat. Hét szerveződéssel tartja lázbán a világ pilótáit, akik egymással mérkőzve akarják egyszer s mindenkorra eldönteni, melyikük a legjobb – te

is köztük vagy. A hét rendezvény mindegyike külön-bázu versenyzással és stílussal jár, és erre káthabon nagy hangsúlyt helyeztek a készítőik. Azt kell hogy mondjam, a design az egyik legerősebb eleme a játéknak; eszméletlenül jó vizuális káritést kapunk a menükben és a bejótások során, és az utcai királyok kocijai is mind nagyon komolyan festenek. Hogy kikről is beszélünk?

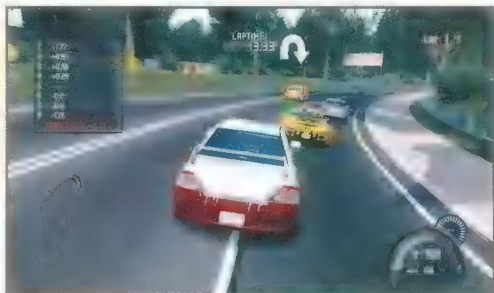
A ProStreten belül négy több versenyszám kihívója lehetsz. Adott a Grip Race, amely a hagyományos, sima versenynek felel meg; a Drift Race szorult magyarázatra; a Drag Race a már ismerős gyorsulási verseny; és végül ott a Speed Challenge. A lényeg, hogy mindegyik versenyszámnak megvan a maga kis királyja, akiket persze tudsz csak úgy egyből kihívni, előbb el kell jutnod hozzájuk. A Battle Machine-től a Super Promotio-ning a jötték egyre komolyabb versenykiírások láncolatán át vezet el a végő ellentel Ryo Watanabéhez, vagyis a Showdown Kinghez. Legyen a nevadai sivatag hangos rockja, vagy a japán driftelő bajnokok dörmögő elektroja, fől kell venned velük a ritmust, mert a ProStreet arról szól. Versenyezz és domináld!

LEGYÉL PROFIL

A Need For Speed széria életében immár hagyomány, hogy két epizódonként teljes megújuláson megy át, mely idén épp esedékessé vált. Volt a két Underground, majd azokat követően Most Wanted és a Carbon is eléggé összetartoztak – lájóján valami új! A készítőik ezúttal az elelős versenyzést helyezték ki-látásba, ami eddig lényeg volt jellemző a sorozatra.

Az első és legfontosabb kérdés tehát, hogy szimuláció lett-e a NFS ProStreet? Ez könnyen megválaszolható: NEM. A játék persze tartalmaz pár realitásnak mondható elemet, amelyek újdonságként hatnak a NFS világában, de továbbra is inkább ártad versenyzés, mint valós. A másik szorosan ehhez kapcsolódó téma a részletes sérülésmodell, amit szintén nyakra-főre ígértek. Nemileg csodásként könyvelhetjük el, de a letti az igaz. Török a koci ugyan, de ez a tipikus kamu törés, tulajdonképpen először a csomaglatón, aztán a motorháztető, majd később az írepi... stb. Szó sincs tehát élelően győződő





hasznáról, valós fizikai leképezéséről, a kocsij egy rancsolódik, ahogy azt előre megírták. Ennek ellenére ne beszéljék le a lehetőségek kárákat, mert nem kell sok ahhoz, hogy totálkatasztrófa törjön az autót; példának okáért elég felborulni vele. Fontos továbbá megjegyezni, hogy a ProStreet időkelemenete jóval költétebb, mint az előző Need For Speedeké volt. Ezáltal nem tudunk szabadon furikázni, itt pusztán versenyek vannak, azokból viszont rengeteg.

Minden a versenynapokkal (Race Day) kezdődik. Egy Race Dayon több futam is megrendezésre kerül, legyen az Time Attack, Speed Challenge, Dirt Race vagy egyéb. Mindegyik kitérít egy adott pontszámok kiadás megnevezni, mely pontokat természetesen a futamoktól kapod. Nem kell meglegedned pusztán a nyersséssel, melleszt a totális dominanciáról is, ami kb. kétszer akkora erőfeszítést igényel, viszont a továbblépéshez szükséges, hogy egy adott számú versenynapon dominálni tudj. Ezek jelenik meg a helyedről, az ezzel szemben Race és King fokozatokon ABS híján nem tudunk fékezni közben lefordulni, ami nekem nagyon tetszett. Nyilvánvalóan viszont csak a King fokozat, felra mászni senki se fog a nehézsége miatt, azt garantálom.

A versenyfajloktól érdemes bővebben is ejtett pár szót. A Dirt és a Grip Race egyértelműen a Sector Shootout szektorokra bontva az adott pályát azt nézi, melyik szakaszt ki teljesítette gyorsabban, majd a végén a legjobb előrelépés rendelkező pilóta nyer. A Speed Challenge-nél adott szakaszokat földrajzilag követhetjük, mint az aktuális sebességet, és ezeket összeadva ad el az első hely – vagyis elég csak az adott pontszám gyorsnak lenni. A program bőszen hirdeti, hogy a mekkora időnként, ennek ellenére én emlékszem, hogy ez a fajta verseny benne volt már a Most Wanted-ben is. A Time Attack versenyek ráliszernek folytak, a versenyek egymás után indulnak ugyanazon a pályán. Legjobb köröd nyert! Nem érdemes a első helyen megjelölni, hisz nagy valószínűséggel úgysem a döntőig.

A Drag Race mind közül talán a legérdekesebb futással áll elő. Páros korszakban indulnak neki, mindenki mindenkivel meg egyszer, ez négy verseny után három menetel jelen. A rajt előtt érdemes meglelni a gumikat, ezt kb. 10 másodpercig tud megvárni, míg alulnézelhet a múltidőre a kerekeket. Tartsd a fordulatokat folyamatosan a zöld zónában – ha jól csinálod, kapsz egy Incredible Burnout titlart és nagyobb tapadást.

LEGYÉL TUNINGOLÓ!

A fejlesztés láthatóan külön rögzítette a gumit állíthatóságot fűtőfektet, mintha ez lenne a játék központi eleme. Látva a végeredményt, bár elmondható róla, hogy jól néz ki, különösebb jelentősége még sincsen (egyres előzetesek szerint a kocsik állapota is leszürethető lenne, ha hajrá).

Nem úgy a tuningolásnak. Az NFS ProStreet koncepciója és egyben legnagyobb húzósa az, hogy építsd meg a járgányaidat a különböző versenyzsámokhoz. Természetesen más beállítás

MARTIN BELESZÓLL

Valójában a játékosok ráhajazgatása bármelyikre, hogy szeretnék az az utolsó idők legjobb: NFS-et nagyon kedve, egy ahogy van: bejár a divanyra. Itt az a csúszk, és ami azonosított német a legutolsó, és a 10-es korszakban irányított. Van az a "deszt" pályák, ha azt tényleg határozottan csatlakoztat, ráadásul élvezem. Jó, és végre nem ártok meg a játék – nekem az a célom.



felel meg egy Grip Race követelményeinek és más a gyorsulási futamoknak. Egy gyorsulási szánt kocsi pl. nem érdemes a felekkel vagy a felgyorsítással törődni, ellenben a karosszéria is fontos változtatásra szorul, hisz az aerodinámia jelentős részben ettől függ. Minden a már Carbonban látni lehetetlen részletességgel tudunk beállítani az autókra, mind vízizálson, mind teljesítményben. Én ezt a procedúrát valahogy már halotlansón, de végigragya magam az összes beállítást azt mondom, rengeteg, talán minden eddigigél több lehetőség áll rendelkezésünkre. Szinte már GT szinten tudjuk az egyes elemeket kalibrálni, vagyis ha a kocsik realis viselkedéséről nem is fogunk ódotok zengeni, azért a különbségek a számszámok közöttben igenis megkülönböztetnek. Az új autókra a Car listából válasszunk, ahol a menethatékülönösítőnk túl azt is láthatod, az adott kocsi driftképes-e vagy sem. Ezután ki kell választanod milyen versenyekre szánd, akkor kap egy alap gyorsulást, de az a Blueprint, melyet bármikor meg tudsz változtatni, meg úgy is csinálni, tehát egy kocsit több különféle beállítással is beállíthat. Ha versenysztílus akarsz váltani, az előzőleg beállított blueprintjeid elvesznek, tehát érdemes mindenig egyből úgy tuningolni, ahogy később szerepelni akarod. Nyilván ez a kocsik adatbázis is következik.

LEGYÉL A LEJÁRÓ!

A versenyekről összességében jó benyomások voltak. A futamok alatt a DI egyfolytában látni a szöveget a hangosbemondókból, és meglepően jól reagál a pályán történt eseményekre, ezzel is emelve a verseny hangulatát. Jó látni továbbá, hogy néha ellenfeleink is hibáznak, mintha csak hívóv szereplők lennének, látnak az útval, rosszul kanyarodnak, egy másnak mennek. Nem ritka, hogy észreveszünk járgányukat egy-egy verseny alatt, amibe mi jól beleszórunk, ha nem figyelünk. A mesterséges intelligencia tehát jónak mondható, mert épp olyan baba, mint mi. A futamok után felszámolja a verseny közben keletkezett károkat, ezeket vagy pénzzel vagy marketekkel tudjuk javítani a megszokott módon.

A grafika PS2-n és 360-on is a jabbak közé tartozik, az autók korrektül lemodellezettek, semmi természetellenesség vagy „dobozosra” nincs világi képek. A pályák között akad pár kimondottan látványos, de sok egyforma is, ami nem meglepő, hiszen versenypályákról van szó. Összességében kicsit jobbra számítottam grafikai téren, a „következő generáció” változat a Dirt vagy a Motorstorm mögött simán elmarad látványban.

A zenei anyag az elmúlt idők trendje nyomán továbbra is alternatív-elektronikus irányba, nem sokkal vegyítve, nem kell tehát többet szenvednie senkinek holmi T1, meg új Jón Jón. A dalok egy jó része funkis-XTL-es számok, és a soundrack kb. fele hasonló stílusú. Meg fogok lapdálni mennyire jól passzol az elektro-sound a rockhoz. Stílusilag a ProStreet nagyon ott van a szelen!

KÖLÖNLEGEMÉNY

Az új Need For Speed végül nem durranat akkorát, mint amennyire bíztam benne. Az egész pontosság úgy néz ki, mint egy újrakövetés és újrakészítés tuningolás. Need For Speed, ezáltal nem a professzionális ízt kölcsönözve neki. Különleges viszont, hogy a sorozat előző részével szemben a ProStreet egy sokkal szélesebb rétegnek nyújthat meglehetősen szórakozást. Az EA mindig



is jól jött bele a témaválasztásba, és ez most sincs másképp. A ProStreettel valóvá az a pozícionálást magukat, ahol nagyon nem akad kihívások, feltűn az árkok versenyek és a szimulátorok közt. Az előzetesen beharangozott ígéretek viszont nem tudták tartani, és vélhetően nem is akarták, úgyhogy óvatossan a vásárlással, aki esetleg egy vérből komoly utas stílusra számít. Ez még mindig nem szimulátor, de még a felvétel is nevelésszerű anyag nyerek ismeretében, mint a Forza Motorsport vagy a Gran Turismo.

Biztos vagyok benne, hogy a Need For Speed rajongók egy emberként fogják rávetni magukat a játéka és elégedettség lesznek vele. Ők vegyék meg nyugodt szívvel. A többieknek, az óvatosságnak némi körültekintést javaslok. A pontkérő pedig ezúttal Marinara bizom, mert szívem szerint nem adnék rá 8.5-nél többet: ugyanis ha a Sega Rally világosban nem kapok ennyit jobbat, akkor szerintem sem sem érdemel.

kobe

NFS: PROSTREET

MÁS VÁLTOZAT: PS2, PS3, PSP, DS, Wii

grafika:	jó
játékoszatosság:	jó
szavazatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2

1-2 játékos
memóriakapcsolat 11 mb

X360

1-2 játékos (online multi)
720p

✓ tartalmaz karriermód,
hangulatos versenyek, stílusangia
X felig beállított ígéretek

PS2

X360

8 pont

[illegible][illegible]

A játék minden egyes pályája szinte ugyanazon szisztéma szerint teljesíthető: egy nem igazán bonyolult, kisebb ellenfelek ledarálásával átítolt platformer rész végén egy arénába érkezünk, ahol az adott szegmens igazi rosszfiúján kell felülkerekednünk ■ továbbvezetél út megnyitása céljából. Az ügyességi rész sajnos tényleg hiján van a nagyobb kihívásoknak:

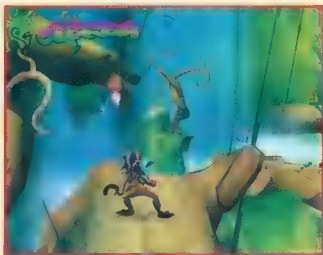


statikus és mozgó platformok székellünk, rabbanászerkezetek kerültek gördeszkázókra, gombokat ugroltunk – a többi tényleg nagyon aranyos, rengeteget nevettem a Crash által írtak jökevében hallottak hangoson. Mindeközben persze verünk mindenkit, akit érünk; pontosabban azokat a kisebb ellenfeleket, akik sikeresen elimalmál szaka fontos a pályán. Némi változatosságot hoznak a minijátékok – egy csillag kódokzárombéba belépünk –, amelyekben időre kell különböző feladatok teljesíteni; általában meghatározott szintű lények összehozni vagy ellenfelet lenyírt.

[illegible]

Az egymástól lényegében kevésbé eltérő, erősen lineáris színek keltette monotonitást a néhány átvételű jelenet bírta meg. Rajtuk túl szerintem azonban sokkal többet ad az élményhez a letetsző grafika és a zenei háttér. A környezet szíve színes, alaposan kidolgozott és részletes, a kormányzó rajzfilmzerű látványt nyújt. A szöveg és megfigyelhető változások karakter szintén előtérben és számos gyönyörködtet. A kamera ugyanakkor sokkal rögzített (illetve a P2S-es verzióban mozgatható) picit a bal analóg kábel, és olykor nem mutat minden pi. egy szízi-puhi során, de ezektől eltekintve nincs vele gond. Nekem igazából a legjobban az elképzeltetző, jó, sokszor vérszerűdítő betűk betétek tetszettek, melyeket szinte kötelezően applikáltak az aktuális körkölmehez és töltőrehoz.

6 pont jár a "feljlesztésnek azért, hogy teljes mértékű megnyitással extrahálhassunk igazán növekvő a jöttek szövetségéből, mely a keltő számú ellenfél elpusztításából, az észlelő-robotok megtalálásából és kívánt mennyiségű kombó bevételéből áll, majd változatok és karakterinformációk megnyitását eredményezi. Ezek viszont maximum csak "gyerekek" és "hardcore rajongók" inspirálják. A Spyrohoz hasonlóan tehát ezt is relevánsnak érdemes megkezelíteni, mely kevés új gondolatot fedezhetett fel a széria vérgörényébe, viszont a "feljellegetései" probábilan szállítja. Ha egy új PS2-szűrésű PSP-n, érdemes próbát tenni vele, de ha van PS2-nd, a könnyebb kezelése miatt inkább a nagykonzos változatot ajánlom.



CRASH OF THE TITANS

SMERRA / RADICAL ENTERTAINMENT
MÁS VERZIO: WH, XSB, NDS, GBA

grafike:	jő
jétszhatóság:	jő
szavetosság:	közepes
■■■■ / hang:	kiváló
henguat:	jő (psp: kiváló)

PS2

1- 2 játékos (2 kooperatív),
16:9, memóriakártya ■ mb

PSP

1-2 játékos (2 kooperatív)

- ✓ humoros, hangulatos, könnyen kezelhető
- X monotonitás, rövid, az epizodikus tartalom psp-n jobban érvényesül

- ✓ jól sikerült adaptáció, vicces és flingés
- X monotonitás,
- az új ötletek hiánya, rövid,
- inkább gyerekeknek való

PS2

PSE

7 pont

MARTIN BELLEVILLE

Nem olyan ártó erejű, mint az első crash teszt, talán még is sokkal soványabb, de még mindig egy korabeli platformnak. Tetszik, hogy nincs egyenbonyolító, de nem mellesleg kiépít X360-ra is, amihez azonban nem sok ilyen-olyan szoftvert találunk.

Petunia
petunia@tombrider.hu



A stratégiai játékok narkotikumok. Legalábbis esetenként biztosan, akinél az Age of Empires-on túl inkább csak a konzolos Sims sorozat váltotta ki a „még hajnal kettőkor sem tudom abahagyni, mert ezt még ki kell próbálnom, azt még meg kell nézneni” élményt. Sokak – általában a szériával nem szimpatizálók – szerint a Sims csajos játék. Ez talán csak abból a szempontból igaz, hogy szerintem kényes nagy divertai éhségem frízurázní siminálni a női karakterekkel. Viszont az erősebbik nemel is vonzó másik nagy jellemzője a game-nek a lakberendezés, hogy kedvünk szerint glancolhatjuk ki a kezdetben általában igen szegényes kis vískánkat, abból mindig citrúba költözünk, netán zéróról teljesen újat is építhetünk.

jachtkirándulás, és örünk portait – bár egyelőre egy szál magunkban – egy paradicsomi trópusi szigetvilág egyik gyöngyszemén, ezáltal kezdve meg évi rendes szabadságunk tölteiről megspékelt, néhány hónappal kibővített változatát.

Nos igen, az alapfelállítás más, mint eddig megszoktuk: a PS2 és Wii verzióknál először is kezdési lépésként nem egy, hanem akár öt karaktert hozhatunk létre, mondjuk legjobb barátainkról mintázva azokat. (Érdekes átgondolni, egyedül vagy több magunkkal öhajunk hajótörést szenvedni: bár egyedül nehezebb, valahol kényelmesebb, mert ugyan később a többi simmel különböző feladatokat lehet végezteni, az olykor rendellenkedő AI miatt meggyűlhet velük a bajunk. Jömagam a

tos -, néhány fénykép meséli el a Simplicity névre hallgató jacht szerencsétlenül járásának mikéntjét, majd indulhat a Robinsón Cruso-ékal hányattatásának története.

Partra evickelését követően simünk csupán pár nélkülözhetetlen tárggyal (kés, a nagykonzolos verzióknál a tengervíznek ellenálló vécepapír, jömagmatrac), illetve egy hasznos kézikönyvvel rendelkezik, mely utóbbit későbbi leírásunkra elmagyarázza az alapvető dolgokat. Az egymástól csak az irányításban különböző Wii-s és PS2-es verzió esetében új területekre jutva további ilyen könyveket találunk, melyek az aktuális céljainkat taglalják, DS-nél pedig a karakter feje felett megjelenő kis lámpácska figyelmeztet a friss ideákra. Habár nem fontos betűi



Mindéz – sztori módban – nyokon öntve egy kisssz castaba, ám mégis élvezetes történettel, az emberi kapcsolatok kialakítása szélsőségeinek is teret adó lehetőségeivel és humorral – ezek felől nézve talán érthető a simék sikere. Az eddig egymástól ugyan nem túlságosan eltérő menetek The Sims játékok (Bustin' Out, Urbz, The Sims 2, Pets) után íme egy újító jellegű kezdeményezés: a **Castaway**.

ELVESZTNI JÓ!

...abban az esetben, ha legjobb barátainkkal, netán a kismamával hapsival / csajjal járunk szerencsétlenül egy rongyrázós

középutat választottam: mindig jó egy férfivalat a házánál, főleg ha én mondom meg neki, mit gyűjtsen, holasszon-vadasszon, miközben én simkelzem, szexszó. (A karaktergenerálás – a válelenszerű kiválasztás lehetőségén túl – a szokott úton zajlik: külső megjelenés (a frízurák nagy része olyan, mint karóbban), személyiség, csillagjeggy, illetve új épciókért foglalkozást is kell választanunk, mely kihatóással lehet későbbi tevékenységünkre. Például ha tanárok vagyunk, jók a logikai képességeink, ha igazgatók, remekül szervezünk és irányítunk, ha sáfár, jól főzünk, stb. DS-en csupán a külső megjelenést állíthatjuk be, és ott csak egy simet hozhatunk létre. Mivel meg vagyunk – én erre jó két órát szoktam szánni, biztos ami biz-

szerint követni ezeket a parancsokat, előbb-utóbb nekik megfelfelfeln fogunk cselekedni, hiszen a dolgok általában a leírás szerint következnek egymásból, egy hagyományosan meglehetősen lineáris játékmotelt eredményezve.

A KONTROLL

...külön fejezetet érdemel, hiszen három, egymástól nagyon eltérő platformról van szó. Nos, az irányítás DS-en sikerül a leggyorsabbra és legnagyobb mértékűre. Az aranyos, 2D-s környezetben a stylus használatával point-and-click módon tehetjük a karaktert. A tárgyak vizsgálata ugyanígy történik: rámutatunk





az objektumra, és a legördülő menüből választjuk ki a kívánt cselekvést. Simünket a L gombbal ásztekelhetjük gyorsabb mozgásra, a D-paddal pedig anélkül ásztekelhetjük szét az új területen, hogy a karakterrel mozognánk. A X-szel hívhatjuk elő a térképet, amely a szigetek már felfedezett részét mutatja, és segítségével az egyfajta nyargalászás helyett egy kontinensál utunk a kívánt lokációra; az egyébként igaz a nagykonzoos installációra is. Amiben kivéteke kiemelkedik a DS, az a minijátékok prezentációja: igaz interaktív módon, nagyon áttelesien sikerült ezeket megvalósítani. Holakra és bogarakra az érintékpennő beakósásával vadászhatunk, míg személyes kedvencem, a fűgyújtás a stylus-sal való koparósással, majd a mikrofona történő belefúvással váloás meg – ne próbálj metrón, vanaon furcsa pillanatok fognak rád szagadni.]

PS2-n szinte minden a megzakolt, kivéve a hosszú tállási időket, valamint az olykor bekövetkező fagyásokat. Az előbbi néha próbára teszi a türelmünket – két helyszín között akár egy követ is megihatunk –, az utóbbi miatt pedig ajánlott gyakran menteni. Jámogam furcsálltam mindezt, hiszen a korábbi részeknél nem volt ilyen probléma, illetve a Wii tulajdonosoknak sem kell ettől tartani.

Annál inkább a kisért néhezés irányítást. A Wii-s Castaway a Wiimote-át és a Nunchukot használja. Ha a Wiimote-át a képernyőre mutatunk, előjön a menü és az állapotjelző – ám csak ekkor. Enn szerezem mindig az állapotjelzőt, így egyfajtaban a képernyőre kellett szegezni a távirányítót. A menükben való navigálás a Nunchukkal és a D-padd használatával történik, igen pontatlannal és idegesítően. Az igazi baj ott van, hogy az omgy sem egyszerű menü bizonyos részeit csak a Wiimote-át, vagy a Wiimote-át és a Nunchukkal együtt egyaránt elérhetjük, így a kettő használata sokszor összekeveredik. A Simet a Nunchukkal és a Zivel mozgattuk. Étsen az a probléma, hogy a karakter csak azozal a tárggyal interakciózik, amivel arccal szemben és a megfelelő irányban áll, mely igencsak megzavarja a dolgokat több objektum esetében; némi segítséget jelent, hogy a Wiimote-át rámutathatunk a kívánt objektusra. Viszont még így is gyakran lomhán tudunk akciózni, és a kizemelt célszemély már régen odább sétált, mire nagy nehezen sikerült utárol indatunk a kívánt cselekvést. (Személyes, ezáltal kevésbé objektív véleményem szerint a Wii-s kontroll a PS2-eshez képest ugyan vononyolva.) Csodálódni való számomra, hogy a minijátékok ugyanolyanok, mint PS2-n, pedig lenne lehetőség a vasban olyasmi vicces interaktivitás megvalósítására, mint a DS verzió esetén.

TÜLÉLNI

...mentést kezdve nem nehéz. A korábbi, jóval urbanosabb részekkel ellentétben a Castaway-ben nem kap szerepet a pénz, azaz minden szükséges tárgyat megunk barkácsolunk a szigetek igencsak bővelkedő farrásál – bambusz, pálmaléval, különböző fafelek, gyapot, abszidián, sárgarépa, agyag stb. – hasznárola. A játéok elején az egyszerűbb anyagokat kézzel szedjük össze, a kifinomultabbakhoz eszközöket – késeket, botlót, horgászszekőket – kell barkácsolunk.

A játéokban előrehaladva, egyre több területet felfedezve és egyre újabb eszközöket készítve simünk igényei folyamatosan növekednek. Míg közvetlenül a portra vétele után csupán enni és aludni óhat, ám hamarosan vágyakozni fog a tisztaságra, társakra, egy otthonnak nevezhető helyre. Vagyis a szokásos módon kell gondoskodnunk ezekről az igényekről, a szoci-

ális kapcsolatok terén bevezetett újításokkal: míg nem akadunk elveszett társaink nyomára, a helyi csimpánzokkal is barátkozhatunk, akiket gyümölcs és egyéb materiák gyűjtésére is beidomíthatunk, továbbá kiellen magonyunkban homokból építhetünk magunknak egy figurát, akéha bosszallhatunk. Az éhség csillapításra igen egyszerű az elkészítésén bőséges és változatos flórának és faunának háló: rengeteg érett gyümölcs, zöldség, hal, sál csirke, vadászó és további emlősöket közül választhatunk. A növényeket nyersen is fogyaszthatjuk, ám tűzőn elkészítve és kombinálva a hozzávalókat változatos és laktató étkeket kísérletezhetünk ki. Ez természetesen fűzési képességnövekedést vonja maga után, hogy minden tevékenység a neki megfelelő: így például favágással, vízszállal erősebbek leszünk, az építkezéseknél és az új tárgyak készítéseknél a mechanikai és kreatív képességeink fokozódnak, az állatokkal / más simékkel való barátkozás a vonzerőnk növekszi.

Ami a személyes kapcsolatokkal illeti, a társainkkal való interakció a szokásos pozitív és negatív gesztusok szerint zajlik, melyek nemigen változnak. A legjobb viszony felső határa továbbra is szó pont, a romantikus akciók között viszont csak a romantikus ölelés, a szerenád és a kéz megkérése szerepel. A karóbbiakkal ellentétben sajnos nincsenek csók és szex – talán ez lehet az oka annak, hogy lázas próbálkozásaim ellenére egyelőre képtelen voltam összeházasítani a két simemet (a netes fórumok hozzáértőit szerint valamilyen növény – afrodiszákum – kell ehhez, tőrjün utána, akít érdekel.).

A game gerincét tehát a gyűjtögetés képezi, melyet megkönnyíthetünk azozal, ha a majmoknál túl valamelyik társunkat állítjuk erre vagy a lőzésre, de még így is sokat kell nyomkodnunk a tárgyak begyűjtésére szolgáló gombokat. Ezentől az új eszközt készítésén – melybe a ruhák varrása is beletartozik – és a laborhelyek építésén van a hangpoly. Utóbbinál gond lehet a kezők felhúzásának leret odó, kicsi hely, no és túl sok objektumot sem szűsölhatunk be egy helyre a megzakolt túvesszel ki-váltása nélkül. A felállított kalyibók is különböznek, a gyengébbek kevésbé állnak ellen az időjárás viszontagságainak.

Utóbbiban ugyan nincs túl sok változatosság, mivel csupán a szakadó eső és az olykor földrengés jelenti, viszont a napozkodás átalakulása tényleg szemet gyönyörködtet. A grafikus prezentáció egésze felirású, vékonyabb és stílusabb karakterekkel, melyek a megzakolt, expresszív animációkkal mozognak. Audiovizuális szempontból dícsérlet érdemelnek a zenei betétek is: a remek trópusi hangulat (pl. reggae) számok mellett most először a simék zavarja nyelven megzakoló tracket is kelleik megukot a repertoáron.

Összességében a leporolt grafikonak, új hangoknak és zenéknek, valamint a módosult játékmenetnek háló a Castaway lehetne a The Sims sorozat egyik legjobb, ha nem a legjobb darabja: a felleltes mód a vizuális három platformos változat között bizonyosságából vagy irányításbeli nehézségeiből származik. A Sims szimpatizánsok esetén viszont mindenképpen ott a helye a polcon a többi mellett – nálam is így lesz.

Petunia
petunia@tombraider.hu



THE SIMS 2: CASTAWAY

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó [ds: közepes]
játszhatóság:	közepes [wii: elmegy]
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló [ds: jó]
hangulat:	jó

1 játékos

PS2

✓ új grafika, zene és játékmenet
X hosszú töltési idő

WII

✓ szép grafika, rövid töltési idő
X körölményes irányítás

NDS

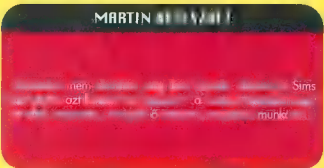
✓ ötletes minijátékok, praktikus point-and-click irányítás
X a karakterek és a grafika kissé elnagyolt

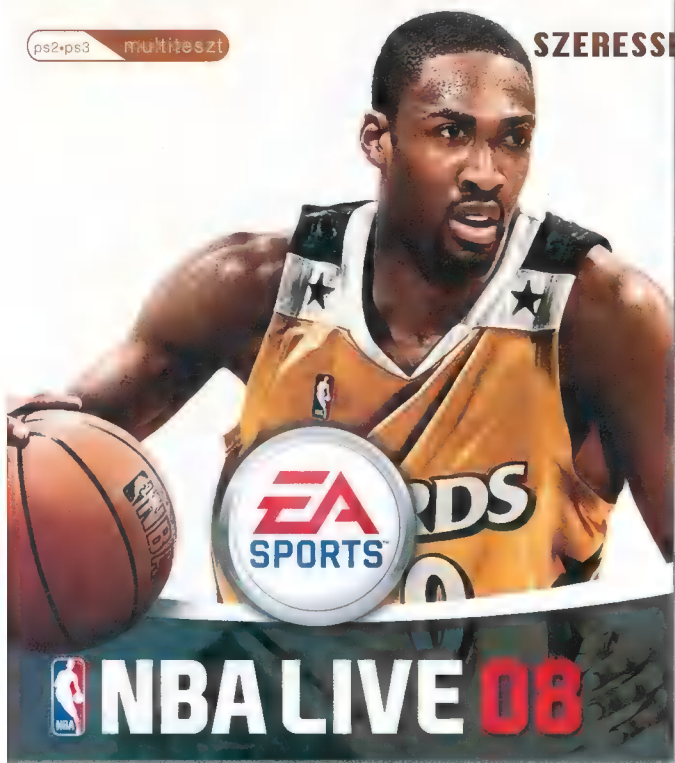
PS2

7.5 pont

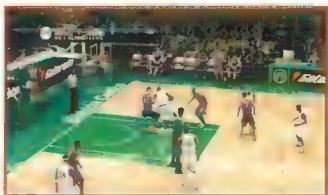
NDS

7 pont





NBA LIVE 08



Mindégy, amíg nem túlzottan vagyok megelégedve a minőséggel, mert a mai gépek ennek minimum a dupláját tudják, és már rég össze kéne kevernünk a generációjukat a valósággal, mint ahogy ezt már megtapasztaltuk a Gran Turismo 3 esetén PS2-n. Oke, szebb mint az előző, de más játékokban sokkal jobban kidolgozott fikcionális emberek láthatunk már. Na meg ott van a niszár, ami a harmadik sorral felel meg csománny, pláne, ha látszik mondjuk a bedobó játékos megájt.

PS2-n a helyzet szintén változatlanok tűnik. Kínjukban már olyan dolgokat vártunk meg, mint a kamerakezelés, ami folyton változott, míg át nem állítottam hagyományos módba, hogy azért játszani is tudjak vele (bár néhány nézőpont talán jobb, életszerűbb látványt teremt egyes esetekben, mint eddig). Na jó, azért a játékosok némileg emberformább viselkedést kaptak, de most tudom, hogy újraindít, vagy csak átkattintok pár kapcsolót az AI generátorban. Itt is van FIBA minősítésre lehetőség, meg online játéka, vagy egyépes muli. A grafika sajnos még PS2 viszonylatban is csak közepes, azt nézve legalábbis, hogy más fejlesztők mennyit haladtak a játékok minőségével évek során. Ezzel is nyomatok pár meccset, gyakorlatilag az irukós szöke-loszokát (a kézen átöröklést azért kissé túlszának gondolom), és először az egy-egy elleni dobálgatással. És mivel valószínűleg ez volt az utolsó PS2 változat, én inkább azt mondom, hogy csak akkor vedd meg, ha a közeli jövőben nem tervezel vendégni next-gen masinát.

Ami ellenben mindezt játékok profi volt, azok a hangok. Szuperül visszhangzik a hangszerszél, a zenék pedig ismét kiváló valóságosnak bizonyultak. De mivel ez basketbalt és nem jukbox, sajnos nem tudom a pozitívumok közé számítani.

Dzs O'reill



Új év, új NBA Live. Ötliként neki, de valahogy úgy érzem, hogy a szokásos éves toldozgatás-foltozgatás helyett inkább ki kéne dobni az egészet, és magát a kosárlabdajátékot venni alapul, majd arra építeni rá egy korrekt szimulációt – már amennyire az játék formájában szimulálni lehet. Lassan már a játékosok (abbanak izzással) is kontrollálhatjuk, de hát ez nem az, amire a kosarasokat kedvelő réteg várjuk. Mert jó, már lehet gyors labdakezelést véghezvinni a jobb jó-jal, és becspas dinamizmusokkal megévezteni az elefanteleket, de a sportág dinamizmusa elől még nem jön át a képernyőn. Na nem mintha naponta kosaroznánk, de azért voltam már sok meccsen, és közvetítésekben is valahogy más az egész. Mindégy, ez most csak egy eszembe jutott... Az akadémia útjakra visszatérve biztos látszik fog sok embernek az a lehetőség, hogy a játékok egyéni mozgással is megcsinálhatjuk a látás gombbal és a joy mozgásával, ami főleg a bál-ványimádók kedvence lesz. Én viszont jobban örültem annak, hogy az L2-vel színes sávok formájában láthatóvá válik az, hogy az adott játékos, akit terelgetek, melyik kosár előtti zónában hatékony. Ezt háromféle színnel jelölik, így értelemszerűen értelmezhető is a támadás, ha egy szemből jobban teljesítő fókával nem

aloldalról szökeleszt elerüljük. Érdekes módon a lőképernyőn a PS3 verzióban a szokásos videorendezés ment, mint a PS2 változatnál – de lehet, hogy csak a tesztverzióban van ez a bizonyos kosaras, akivel posztgátlhatunk kicsit, míg látszódik, mit akarunk csinálni. A mozgást elemezve azt mondom, hogy a már kezd hasonlítani egy valódi emberre, a fejével követi a labdát, viszonylag jók az egyes mozgások közötti átmenetek is, szóval elérték azt a szintet, amit olyan 3 éve kellett volna.

A szokásos játékmódok közül még mindig a Szenario a kedvencem, mivel ebben valós helyzetekkel is be lehet állítani, éppen ki-nél a labda, meg idő, majd onnan újraindítani a történetet. Jópofa dolog a kettős alatti közt is, pláne, ha közben vagyunk több kontrolllel, és megállapítom, ha ottunk vagyunk a témában. Persze most is van csapot menedzsment és játékoskezelés (lehet részletesen a külső és belső tulajdonságokat illetően), így valódi egyéniséget fabrikálhatunk. Ha meguntuk a mesterséges vagy bármi elefanteleket, akkor pedig felvehetünk a netre egy gépről akár négy játékostársunkkal is.

Persze ne sumokáljunk el a kellő gyakorlást, mivel azért változott a kezelés, no meg ott a fogósos védelem, és természetesen más-más stílus igényel a védekezés, passzozgatás és kosárra dobás egyaránt. Pár meccs lejátszása után viszont fellett, hogy mintha a játékosok intelligenciája néha károgyna, például védekezés közben nem tudtuk mit kezdeni a leforduló játékosokkal, néztek előre tovább. A játékmódokban sincs nagy változás, többek között a Dynasty mód, 8 Team Tournament, és egy FIBA világbajnokság, ahol más ligák kosarasait is kipróbálhatjuk.

PS3-on grafikailag némileg fejlődött a cucc, bár még mindig képtelenek voltak bekopaszolni az elképzelt, amiól előlege fűrészelnek a kontrastus színek. De legalább nem rúgnak a képfirásítás is a formátus, csak visszajátszában ocsányt átvettük. Nem azért, mert nem a megjelölt, hanem mert egyszerűen kikötözték a frame-et anélkül, hogy mondjuk duplázunk azok kiszámolását.

NBA LIVE 08

NAI VERZSIÓK: PS2, XBOX, WII

grafika:	közepes
játékstílus:	jó
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes (ps3: jó)

PS2 1-2 játékos (2 online)

PS3 1-4 játékos (8 online)

PS2 ✓ vannak napszebb

köszönetek

X framenet gépnők

PS2 ✓ javult némileg az egész

csészák teavai

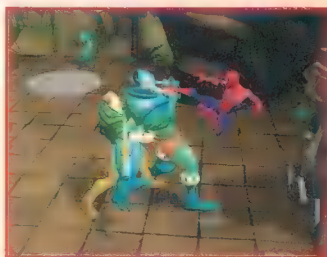
X emelőlval több kell a 2k

sportfókák ellen

PS2 6.5 pont PS3 7.5 pont

MARTIN MALKOVITZ!

Volt már a olyan reg, az a simaoldós az az eszembe jutott, hogy a játékosok (abbanak izzással) is kontrollálhatjuk, de hát ez nem az, amire a kosarasokat kedvelő réteg várjuk.



A terepeknél gyakran hasznát vesszük ■ dupla szaltós ugrásnak, és ■ küzdelmek során sem előnytelen. Ahogy haladunk előre a sztoriban, egyre változatosabb támadásokra leszünk képesek, ahol nagy hangsúlyt fektettek a kombinázásra. Egyik kedvenc támadásom, amikor a hálómmal ellátott egy kisebb fantomot, és körbe-körbe lendítve puffolom el vele a többieket.

A játékelmelet eleggét lényesen, hiszen lényegében csak haladunk előre a folyószerzési terepen, és csak úgy lépünk ki a megvilágult Gyökér-egészén elől, mint egy nyitak vagy kapocsoldók között egy hidat késsz, mik mindenkélt nem győztök. Aztán persze a később tanakolmányok előbb utóbb egy-egy nagyobb köveit, mik végül el késszünk egy nagyobbobbásozshozoz, azt mindcél valamit ki kell találni, hogy hogyan lehet legyőztök. Például Doctor Octopus a laboratóriumában két elektromos szerkezetet vett a fogságoszt – támadásoldók, és közösen adozozzák a később támadásokat. Ha ezeket lekapcsoljuk, néhány hajótus után tönkérvághatjuk a gépézetet, s doksi pedig megállapítja megjavítást, ilyenkor pedig nekikétszhetünk szívessérel. Vagy ott a Zöld manó, akitől folyamatosan ugynéll kell a rakéták elől, és soátit kibábolókat kell nekik visszatámasztani.

[illegible]

A sebezhetetlenség és az erőnövelés kiváló kombináció bosszarcoknál, de bár nagyon nehéz, alapból normál támadásokkal is meg lehet velük úgy küzdeni velük, hogy közben egyszer sem sérülünk meg.

Figyeljünk a homokóra formájú DNA upgrade-ekre is ■ pályán, melyek begyűjtésével kitölödik ■ életerőnk. A teljesített pályákra

Marvel hálkából bőven kijuthat nekünk ■ utóbbi években, az X-Men Legends óta pedig kisebb divattá váltak a kártya RPG beütésű műtárgyirgasztás maszkolás akciójátékok. Összintén szölvén nekem sikerességük ellenére sem jöttek be valószínű, hiszen ha már képregényhős, akkor sokkal inkább rojzognak ■ olyan nagyobb terű kártya nézetű játékokat, mint ■ Spider-Man sorozat, vagy az Incredible Hulk. Nos, ■ **Spider-Man: Friend or Foe** valahol ■ két stílus keveréke kíván lenni, ám valahol mégis igen közel áll a tavaly évi Marvel: Ultimate Alliance-hez, ellenben itt most minden tekinteten Pókember világa került középpontba.

Az egyszerű történet szerint Pókembert egy éjszaki ponya során sorra támadják meg rettetget ellenfelei, nevezetesen Venom, Homokember, Doctor Octopus, és a Zöld manó többek között. Am a egy tiltakozás elől egyszerűen csak elűnteti őket, hűsünk pedig egy Helicarrieren landol, a S.H.I.E.L.D. kiköszölgölátit egy hatalmas lebegő bázisán. Ott Nick Fury ezredes világlógátit fel eseményekről, miszerint Pókembernek egy társával karöltve kell hely-

szinről helyszínre járnia, és ■ titokzatos erő által irányított gonosz
hőseket kiszabadítani, valamint legyűrni ■ Phantom hordákat. A
történet során számos szövetséggel fogunk találkozni, valamint
ha kiszabadítunk egy-egy híres gonosz főhőst ■ erő kormai
közül, ő is mellénk fog állni, hogy segítsen küldetésünkben.

Spider-Man fanoknak igazi mennyország a gondolat. Kezdetben Silver Sable vagy Prowler közül választhatunk, majd hamar választhatóvá válik Black Cat, és kicsivel később Doctor Octopus és a Zöld manó is, akikkel most szövetségesként vállelve harcolhat hősünk. Komolyan hangzik, példa pedig nem nagyon volt rá eddig, ha nem tévedek.

Az irányítás nem túl bonyolult, a bal analóg karral mozgunk, és közben püföljük ■ ellenelet, vagy elkapjuk hátlainkat, esetleg fel is kapjuk, hogy elhozzuk. A Wii kontrollereinek előnyei is jól jönnek ■ képe, ugyanis ha felkapunk egy ellenelet, akkor ide-oda hadonászva hajlítunk végre különböző támadásokat, valamint ■ nuncsok rászálalva váltunk partner, ezzel lényegében ki is merül ■ mozgásérzékelés egész listája.





A kémériai bárbar, avagy Conan karakteréhez nyúlni és azzal alkalmi hálás feladat. Talán nincs is olyan ember, aki ne találkozott volna legalább egyszer a Robert E. Howard (1906-1936) teremtménye bárbarizmussal. Írósképességük és videojátékok születtek már a hársz (összeírásával, de amit minden bizonnyal senki sem hagyott ki, az az Arnold Schwarzeneggerrel készült két filmpozs, a *Conan, a bárbar* (*Conan the Barbarian* – 1982; rendezte John Milus) és *Conan, a pusztító* (*Conan the Destroyer* – 1984; rendezte Richard Fleischer). A tévésorozatról és az egyéb megjelenési formákról már inkább nem is beszélünk, a lényeg annyi, hogy Conan karaktere szerethető, a kitalált (meglehetősen sok misztikummal és brutalitással bíró) univerzum, amely ró épül, még inkább elragadó, így nem is csoda, hogy a THQ legénysége lecsapott a lehetőségre, és feldolgozta a saját elképzeléseinek hozzáadásával a kémériai kalandor legendáját.

AZ ELSŐ NAGY MEGLEPETÉSEK

Szeretem a meglepetéseket, és azokból kijutott bűven az elmúlt időszakban. Az első pozitív meglepetés az volt, mikor Martin écsapó felhívott, hogy teszteljek újra a magazinban, az első negatív pedig az, mikor ezzel párhuzamosan leszedtem a PS Store kínálatából a friss és ropogós *Conan* játék demóját. Na jó, még nem volt negatív, ■■■ már igen, mikor ki is próbáltam. Kidolgozott megjelenítésű karakterek, borzalmosan összecsapott háttér és környezet, ügyelgettyt csapkadós... legalábbis a demo alapján ezeket szűrtém le a programmal kapcsolatosan. Aztán jött a következő kellemetlen meglepetés, mikor beabonyogtam ■■■ iródban, és Martin üdvözlő mosolyát nyújtotta át a játékok, amit én annál is üdvözültebb mosollyal fogadtam (na jó, lehetett az örült vigyor is), és már bele is kezdünk a demónak köszönhető élményekhez kapcsolódó fikázásba. Közölte, ilyen egy trágya még nem volt a gépemben, majd jól lehúztam, legalább lesz miért leveleket íragni a Csevegőbe. Nos, kis mese-met befejezendő akkor ért a második pozitív meglepetés, mikor

hazérve beledáztam magam a játékba, és szépen lassan rájöttem, hogy a Conan jó, de meghozza elég jó. ■■■

ESTI MESE, DE NEM GYEREKEKNEK

A hangulatos menü (heroius, filmzene jellegű zsinika, holttestek és mozgó kód a háttérben) után a játékok elindító egy női hang kezd bele meséjébe, amely néhol ugyan megszokotva (hogy azért játszhassunk is, ha már xy ezer forintot kiadtunk ■■■ lemezt), de végigkíséri a programot, azzal bemutatva ■■■ kalandot, melynek részesei lehetünk. Kezdetként egy szellemekkel teli kísérteties helyen vagyunk, ahol Conan páncélzata még meglehetősen impozáns, ám nem sokáig, mert rövid időn (és sok harcban) belül minden elvésznek tőlünk, így meztelen mellkassal, dagadó izmokkal, a „Nagy test, nagy élvezet...”-et dúdva indulunk meg új kalandjaink felé, ■■■ mellesleg célul tűzve a holtak visszaszerzését.

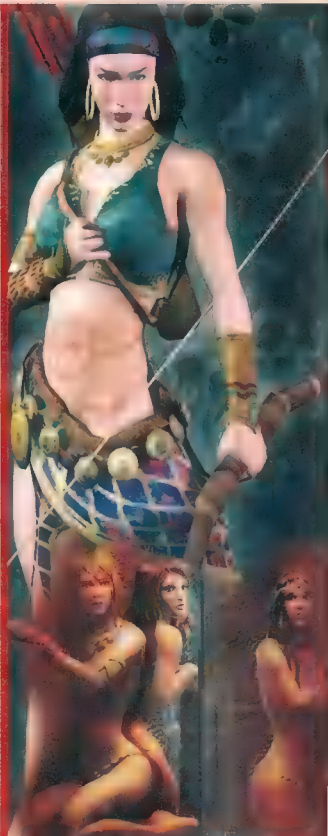
Persze ennek köszönhetően ■■■ következő pályákon még elég puritán a játék a lehetőségek terén, avagy lesz lehetőségekünk győzni és győzni ■■■ meglehetősen lineáris útvonalon haladunk. Na jó, ■■■ harcrendszer már itt is mutogatja foga fehérjét (képzavar, sebei), hiszen a ládikából és a leltől ellenfelektől hulló lőveres topasztrali pontokból már vásárolgathatjuk ■■■ menüben lévő harci kombinációkat, ami igen jópofa, hiszen vehetünk pusztító kezes harcba jó kombókat, meg egykezes legyerve jó kombókat, meg kétkézes legyerve való kombókat, meg pucér nőt ■■■ karjaink közt tartó kombókat... hoppá, utóbbi ugyan nincs, de nem lodítottam nagyot, mivel ugyan végigjárva érdeklődtem történő megmozdulások (kopok kinyitása, talok ledöntése, oszlopok felborítása) közben néha félmeztelen, begyes/tenes macokkat szabadíthatunk meg láncaiktól (egy könnyed legyvert helyett tapasztalati pontokkal jutalmaznak), illetve roboszolgát szöktethetünk rácsos börtönökből, ám mivel ők már férfiak, így az élvezeti faktor és a készítés is kisebb mint ■■■ előbbieik esetében.

Idővel egyre több kombináció birtokában leszünk, ami meglehetősen könnyíti a tucafával lármázó, meglehetősen szokatlan módon barátkozó egyének elleni harcot, hiszen pár megfelelő tempóban lenyomott gomb szabályos számlálóval generál hűségéből, melynek következményeként a balogdalan kis kápek könnyekkel morszolgatva repkednek erre-arra, vagy jobb esetben el is haláloznak. Hogy teljes legyen az öröm, később még mágikus képességeink is lesznek, így két színnel megkülönböztetett pontjaink (azt hiszem, a színvonalak gondban lesznek a játékkal ■■■ megfogom, ■■■ eleleto zoldesben játszik, ezzel háromra emelve a megkülönböztető színét színeim, ami igen komoly kihívás lehet) sötéte mágizunkkal is pusztíthatjuk ellenlábasainkat ■■■ például kővé dermedzhetjük őket (utána pár percet, és már szét is hullottak), vagy hűvessé is zúdíthatunk rájuk. Feladatunk között ■■■ szimpla gyilkoláson kívül lesz még néhány utóbb megmozdulás is, ilyenek a bizonyos utak megnyitása (csinál meg ezt-azt, majd ■■■ szobor fejének száját húzza le, stb.), vagy a hatalmas löveg használata az ellenséges hajóval szemben, és hát persze ebbe a kategóriába sorolhatók ■■■ Sellenfelek is, amelyek ■■■ régi játékokat követve fél/teljes körpennel elfoglalva balogdalanok minket a halálukig (jópofa, hogy mindvégignek többször is neki kell esni, miközben menekülünk előlük/feladatokat hajtnak végre). Egyébként ezeknél ■■■ rendhagyó misztikánál a játék a God of War által lefeleltet alapokat követi, avagy a megfelelő időben kell lenyomni a megfelelő gombokat, és csak jó ritmusmal és gyors reagálással juthatunk túl a küldetéseken. De mivel ezek egy játékosnál sem hiányozhatnak, nem lesz gond a végjátékszálal.

VÉRTENGER, VÉGTAGOK, AVAGY A GORE

A Conan meglepően véres, és ez jót tesz neki. A harcok során fröcsög az éltető nedű mindenféle, a főellenfelek közül nem egy látványos (és meglehetősen brutális) véget ér, a küzdelembe





belefedelkezve pedig egy idő után csak azt lessük, hány kéz és fej repked mindentelen. Bizony, le lehet vágni az ellenfelek nyakát karját és utána nem próbálnak még küzdeni, vagy lábukat is elvesztve dőltenek egyezkedni, vagy a fejét, és a csontok helyéről, a testből vastag sugárban fröcsög a vér. Nem mondom, hogy gyereknek mindez való, mert úgyis mindegy, meg hánnyal a tévben is láthatunk hasonlót a 14. éven alulak. A gore (mert ez már biza...) amúgy ha valaki gore-ban gazdag filmet akar nézni, ajánlom az olasz származású, sajnos már elhunyt Lucia Fulci horror remekait, amelyek közül csodával határos módon kettő is megjelent hazánkban DVD-n - *A pokol hét kapuja* és *A Zombi város* számomra mindképpen pozitívum, és vélhetőleg ezzel nem csak én vagyok így - dicséret a bevallása miatt a készítő részére.

KIS VÉLEMÉNYEZÉS

Akkor jöjjen a véleményezés. Bár a demo esetében (mint azt már megjegyeztem) szörnyűlködtem a grafikát, a játék ennél ha nem is sokkal, de azért többet nyújt. Néhány kifejezetten botrányos a külalak (kidolgozottan karakterek és környezete, az előző generációt idéző leletek, amelyek meg el-el is tűnnek egy barlang szöndől), néhol viszont valóban szépek névezhetők - éppen azért nem merem egyik irányba sem húzni a megjelenítés értékelését, legyen közepes, mivel jó és rossz tulajdonság egyaránt vannak. A játszhatóság nagyjából rendben van, a kombók előhozása meg gyors kunszt, azonban az ügyességi részek (ez többnyire ugrásokban nyilvánul meg) bizonyítják azt, hogy kicsit jobban kell kódolni a mozgást, amennyiben platformokról platformokra akarunk ugrálni, különben néha potyánnyal lesz a történet vége, ami nem egy öröm. Zavaró még az is, amikor többen rámadnak hátsúnkra, és míg az egyik dőlten ismételnék össze állunkkal, a másik a bukásait simogató botlójával - tenni nem sokat lehet ellene. Egyébként rendben van a kezelés, és a menüsekkel sincs gond, hiszen az ezekre szolgáló kövek rendszeres sűrűséggel jelennek meg utunk során, hogy még véletlenül is kelljen csuklania egy készítő családtagjának. A nehézség rendesen be lett állítva, könnyebb fokozaton sétagalopp a Conan, közepes szinten már van benne kihívás, a nehezebb változat pedig rendesen

odateszi magát - meg küzdeni a győzelemért (pl. a legvégű csatától, ami akár egy óráig is eltarthat). A szavatosság kétes... ugyan jó 10-12 óráig (tisztán játékidővel) lekötött a game, meg kevés üdülőzleshez, és sajnos a keltátekos mód, sem online támogatottság nem áll a rendelkezésünkre, így vélhetőleg egy, maximum kettő végjáték után a korong csereire indul, vagy a polcon porosodik (lehet kárpótást nyerni, de a csodáimban szép rajzokkal is van tele, alapvetően nem sokat dob a játékon). A hangok eltaláltak, a zenék pedig igazán filmzenés, heroikus dallamok, így ezeket panasz nem lehet, ahogy a hangulatot sem, mivel a Conan alapjában rendkívül szórakoztató program, és képes arra, hogy igazán magával ragadjon a játékokat. A PS3 és X360 verzió között semmi említésre méltó különbség nincs.

LEZÁRÁS

Bizony, a Conan jó játék, bármennyire is idegenkedem tőle az elején. A misztikus és fantasztikus jellegű kőrítés, az ehhez kapcsolódó helyszínek és ellenfelek, a hatalmas szörnyek egyaránt elnyerik tetszésem, ahogy a God of Warra hajózó játékmot is. A Conan könnyed kis móka, amely ugyan nem érzi el minőségben az említett szériát, azért annak hiányát részben képes felidézni. A game tehát jó, a prezentáció nem hibázhat

mentes (főleg, hogy ebben a stílusban PS3-ra ott a Heavenly Sword, amely azért csápett komolyabban lett összerakva), összességében így nyugodtan ajánlható a gyilkos szerelemeseinek, a Conan és fantasztikus rajongóknak, vagy azoknak akik szimplán csak egy könnyed szórakozásra vágynak.

Ja, és természetesen üdvözltem minden kedves régi ismerősem, jó újra Veletek lenni.

Bajtás Gábor
bajtasgabor@gmail.com



MARTIN BELI MÓLI

Egyesúttan nem tudom megakadni a játék szépségével, megpedig a véleményem szerint kritika alatti megjelenítés miatt. Nézem az átvett filmet, ami a játék motorjával készült, és nem hiszek a szemnek, amikor látom Conan alakját a képernyőn. Vagyis a játék mintha egy 3D-s arcot idéző szobor lenne, azaz bejön egy jószívsó olyan fazonnal, hogy kajak megírni. Nem kéne lehet, hogy a téma betárolás, lehet, hogy a karakterek, de nekem 2007-ben ez a látvány kevés.

CONAN

THQ
MÁS VERZIÓK JELENLEGI NINCSEK

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
csomagolás:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
dd 5.1, 720p

✓ remek god of war klon, komoly gore tartalom, hatalmas foelsengés
X csak addig tart, amíg ki nem jön egy jobb kaszabolas game

PS3 X360

7.5 pont



Pro Evolution Soccer 2008. PES 2008, PES 7, Winning Eleven 2008 (11) stb. Sokféle név, de mindegyik egyenlő játékot takar, a sikerszéria ideje folytatódott. Végül ellett egy újabb év, a focirajongók pedig ismét izgulhatnak, hogy vajon idén melyik sorozat is kerül ki győztesen a körmény pártából. „Tartalom vs. játékmény”, valahogy így tudom főmódomra jellemezni a FIFA és a PES sorozat legutóbbi erejéit, és bár nem lehet egyértelműen mindenki számára elfogadható döntést hozni, azért azt megkockáztatom, hogy az előző generációban bizony a PES sorozat emelkedett felül.

Ahogy a FIFA 08-nál is kitértem rá, fontos újra megjegyezmem, hogy nem vagyok egyik sorozat szakértője sem, ellenben igen csak utánaírtam a kérdések, többek között különböző fórumok átböngészése által, és végre segítségemre volt egy igaz PES rajongó is, Karliol személyében, akinek hála a PS3 verziót is alaposan meglekinthettem. A különböző verziók összehasonlítása terén pedig nem ismertünk tréfit. Karliol hosszú órákon át kapcsolgattuk a plazmát, konzolokat, erőltető stb., lenyomtuk számos meccset, és alaposan végigböngészítettük az összes menüpontot, így a test megismeréséhez részben Peli szakértelmére is hozzájárult, utólag is íxhon neki.

PLAYSTATION 2

Művészi szűrédis képi világú intro, árkdados dizájnos menürendszer, és lendületes pop/rock számok fogadnak minket a lemez behelyezése után, legyen szó bármelyik verzióról. Igértés már első látásra/hallásra is, és ahogy a Gallery-ben megbizo-

nyosodhatunk róla, összesen 59 tracket találunk 21 különféle stílusban, mint pl. rock, pop, trance, funk vagy techno, melyekből tetszőlegesen válogathatunk bármelyik játékmód számára.

Mielőtt nekikezdenék a játéknak, elvégezzük a szokásos teendőket, a PS2 verzióról áttérünk a tavalyi PES 6-os adatokat (PES 6 data load), esetleg a PSP verzióból is áthozhatunk lementett beállításokat. Ezután belépünk az irányítás, meg még egy-két apróságot, és már kezdődhet is a móka. A tartalom sajnos még mindig szűkös, továbbra is csak a főbb ligákat találjuk, pl. Bundesliga sehol. Játékményben alig változott valami, de az utóbbi PES részeknél amíg is sok-sok meccsel kellett lenyomni, míg az próbák változatosságát feltűntek. Ahogy korábban, idén is csak próbák grafikai tuningot kaptak az új rész, és valamivel dinamikusabbá vált a játékmény. Konkrét újdonság azonban egy új védekezés forma, ahol egy gomb nyomva tartásával a összes közelben lévő csapattársam ráront a támadóra, hogy elvegyék tőle a labdát. Ez egyaránt érvényes mind a három verzióra, mint ahogy az is, hogy új kommentátor lépett életbe, aki a mindenkinek nyerte el a tetszését. Ami viszont a PS2 verzió sajátja, a Community, és a World Tour. Míg előbbi egy a szokásosnál részletesebben kidolgozott többjátékos mód, addig az utóbbi egy fajta árkd mód, ahol különböző konkrét feladatokat kell végrehajtanunk. Természetesen egyre keményebb ellenfelek ellen indulunk, és egyre nagyobb kihívásokkal nézünk szembe. Akadnak még egyéb apró újdonságok is, melyek mind a három verzióról érvényesek, melyekre esetenként is ítérek a nextgen verzióról, de főmódom lenyomtam most elég annyit, hogy a PS2-es PES 2008 nagy valószínűséggel az előző generáció leg-

jobb focija, de nem változott annyit, hogy feltétlenül indokolt legyen a PES 6 lecserélése.

NEXTGEN

Amit minden bizonnyal a legtöbb rajongó első látásra ki fog szűrni, hogy a játék sebessége megnőtt, méghozzá nem is kicsit, teljesen más, mint a PS2-es, és a játékosok mozgása sem olyan realisztikus már. Az akciók ugyan folyamatosabban válhatnak ezáltal, de valahogy az egész játékmény megváltozik, és sok esetben érezhetjük, hogy csak kapkodjuk a fejünket a kihagyott cizettek után.

Igy míg a FIFA inkább a lassú felvezetés hívévé vált, addig a Konami üdvöskéje épp az ellenkező utat választotta, ám aggódni azért nem kell, taktikázni továbbra is lehet, sőt kell is. Még egy fontos dolog változott a játékményben, mégpedig, hogy az offenzíva sokkal jelentősebbé vált, így érdemesebb belemenni nagyobb cselekedetekbe is, így az új PES-ben most több a lehetőség. Nyilván ezt próbálja kompenzálni a fentebb említett új védekezés.

A nextgen verziókban továbbra is nagy a kihívás, ellenben már nem tűnik olyan nehéznek, mint a PS2-es. Pl. míg az utóbbi esetben veszítettünk 1:2-re, addig ugyanazzal a beállításokkal 360-on már egy 4:0-s győzelmet értünk el. További gond, hogy nincs finom átmenet a nehézségi szintek között, pl. míg az egyikkel simán „lelőzzük” az ellenfelet, az eggyel feljebb szinten már elképesztő, hogy szinte labdába sem tudunk majd rúgni. (Klasszikus hiba, amely most egy az egyben a DC-s Vir-

★★★★★

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™





tu Striker 2-re emlékeztet. Imádom első leírni, de mindig felidegesített, és számításokkal kezdtem újra a Víz-t, mert szinte képtelenem volt ideális nehézségi szintet beléni.)

A sorozat egyik jellegzetessége a labda realisztikus fizikája, amelyre (apróbb negatívumokat leszámítva) most rá is lettek egy lapátot, ugyanis végre van igazi ereje a lövéseknek. Mit is jelent ez? Azt, hogy a közelről leadott bekötés sokkal szorosabban eredményezhet gólt, mint azelőtt. Így egy vésez szituáción, ahol a védelem már a torkoladon ráé, de mégsem vagy tételek helyzetben, mégis érdemes ráévelni próbálkozni, hisz ha nem kapja át a kapus, aki ez esetben valahogy sokkal kisebb hibázik. Mintha beleérték volna egy védelemhez ügyletszerű faktori is, amely még jobban elősegíti az amúgy is már nagyon akció orientált játékmódot, és véleményem szerint ez egyben a volóságabb így. Az egyik legideálisabb gólyhelyzet ebből adódóan a szöglet, ahol a védekezők láthatóan amúgy sincsenek mindig a helyzet magaslátón.

Eredetes opcióknak tűnik a Team Vision, mely a fejlődés AI-t karia. Ez leginkább hosszú szezonok során, pl. a Masterligában mutatkozik meg igazán, hogy a gép kifigyeli a taktikáinkat, valamint a stílusunkat, és ahhoz idomul. A PES erős AI-j persze közmélet, alából fontos a változatos taktika, így tünjön bennnyire is hangzatosnak az új újdonság, a leglábban talán észre sem fogják venni a hatásait. Poénosak ellenben a „műesek”, melyekkel a megfelelő szituációban szabadrúgásokat, vagy akár 11-eseket is kicserélhetünk. Persze csak óvatossá, ugyanis csak ritkán működik, és könnyen szaksá lappal végezhetjük, ha túl feltűnik, hogy csak komutunk. Eredetesség, hogy elvileg a gép is bevelhet el a kockázatos trükköt. Az eddig gyorsan lekvart szabadrúgások egyébként már jóval nagyobb hangsúlyt kaptak, pl. szabadon állíthatunk fel tetszőleges sorolat magunknak.

Szó esett már egyenes lécnek hiányáról is. Sajnos ez továbbra is a FIFA malára hajlik a víz. De nem csak igazi, és félig fiktív egyesületekkel találkozunk, hanem szerencsére igen nagy számban nemzeti csapatokkal is, többek között a magyarokkal, ahol egész korrekt a minifutball pontosság. Ellenben a trükk, és játékosnevek nem mindig egyeznek meg a valósággal. Persze pusztán a mennyiségért tekintve nem állunk rosszul, hiszen a PES 2008 körülbelül 250 csapatot, és több, mint 3000 játékost vonultat fel, ám a FIFA 08-hoz mérve ez még így is csúnya.

A tavolyi és nextgen verziókhoz szűke szabott Editor után idén egy jóval kidolgozottabb opcióval találkozunk, ahol a számos beállításból túl az USB kamerát (Ribox Live Vision / PS3 Eye) segítségével be is számellhetjük azunkat, és ugyanígy saját logókat gyárthatunk, igaz utóbbiakat „digitálisan” már „manipulálhatjuk” utólag, pedig lehet jó jött volna egy belső „pain” opció.

A training mód ellenben igencsak sűrű a PS2 verzióhoz képest, a sok-sok különböző beállított speciális helyzet begyakorlása helyett itt most csak alopzituációkat kapunk, és egy „szabad edzés” jellegű opció. Túlál Ez leginkább azért sajnálatos, mert pont hogy a nextgen verziókra szorult volna rá egy komolyabb taktikai részleg, így ellenben csak saját magunkra hagyhatunk, hogy napok/hetek alatt minden játékmódot ügyságra ráérezünk. A Masterliga sem változott semmit, pedig elvilekben ez lenne a sorozat fő-lő játékmódja. Ugyanígy választhatunk egy ismert egyesületet, vagy egy noname csapatot, vagy egy fiktívét, és egy végletlen karriert kezdhetünk bele, semmi újdonság.

Tartalomban és grafikában a 360 és a PS3 verziók szinte teljesen megegyeznek, így nem is nagyon érdemes különbségek után

kutálni. A PES 2008 720p-ben szimplán „szép” nextgen foci, különben bizonyítást kell, de semmi extra-t nem nyújt, és visszatérbe is simán bele lehet kötni, pl. a fővén és háttérben még lehetne javítani, viszont a közönség már mutat némi okvitást. A kevésbé realisztikus mozgás sok PES rajongónak fog kezdetben szemet szűrni, de amúgy a játékmódot folyamatosan, szemben a replay-ekkel, melyek durván szaggatnak, és a játék amúgy is tele van sok-sok apró kis buggal. Ezek főleg online módban mutatkoznak meg, pl. erős lagolás, gyakran disconnect, vagy olyan furó jelenségek, mint a labda változtatás elhúlése. Sajnos nem volt szerencsém kipróbálni, de állítóg a PS3 verzió online módban jelennek csak meg igazán extrém formában ezek a jelenségek. Elvileg a Konami azóta már orvosolni kívánta az offline/online hibákat egy patch-csel, ám fórumos visszajelzések alapján elvileg még így is igazi egyik HD verzió sem, de persze majd még kerülhet sor újabb update-re.

KI LETT AZ IDEI FOCIKIRÁLY?

A végére maradt tehát a nagy kérdés, hogy idén ki lett a győztes. Nos, én úgy érzem, hogy PS2-n továbbra is a PES sorozat mentel előre, objektíven tekintve itt tényleg a Konami a legjobb a ténnyben, ám nextgen fronton már kevésbé aratott sikert. A HD verziók már kisse elutak az előd által nyújtott minőségig, és stílusban sem a régi. Utóbbi persze ismár oklora baj, hiszen hiába is sok a változás, ha mindenbe belejártunk, jóval újra kialakulhat a PES hangulata, csak jó sokat kell gyakorolni, ennyi a tilka. Sokat nagyobb probléma, hogy a nextgen verziók kissé összehasított hatást keltenek, míg a FIFA 08 meg jóval próbált munkáról áruklodik. Eppen emiatt én most az EA focijátékokat ajánlom mindenkinek, aki ismár komolyabban egyik sorozatot sem. Ne feledjük, 360-on külön elvethet a FIFA magyar kommentárja is menürendszerre is. Egyértelműen jobbak azonban nem mondódom a PES 2008-nál, ugyanis minden hibája ellenére tetszeni fog a rajongóknak a HD verzió is, hiszen továbbra is magyan a játékmódot jellegzetesség, és az a hangulat, amit a PES fajok jobban szeretnek a FIFA-val szemben.

A döntés tehát rajtunk állt, hogy kiállok a kedvenc sorozatokat mellett, vagy ha már úgyis végítátlottak az előző generációt is PES számos részével, most kipróbáljátok az új FIFA-t, hátha megkedvelitek, arra pedig továbbra is van esély, hogy a Konami jövőre a PES 2009-re kikészítül a csorbát.



PES 2008

KONAMI
MÁS VERZIÓ: PSP, DS, Wii

grafika:	közepes (ps2: jó)
játszhatóság:	jó (ps2: kiváló)
szavahossz:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 1-8 játékos, multitap, memóriakártya (1155 kb)

PS3 1-7 játékos, online (kooperatív), 576p/720p, 18.9, dd 5.1, ps3 eye, 1.242 kb

X360 1-4 játékos, 2 online (kooperatív), 1080p, dd 5.1, 720p/1080i, xbl vision camera, 2 mb

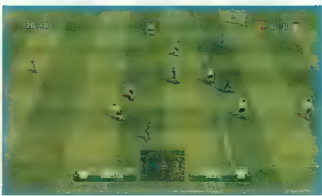
✓ a ps2-es verzió továbbra is a király, hd verzióban sok az érdekes újdonság

✗ a ps2-es még feljódott, de ha vendéknak szoktatni a stílusra, kissé dezorientáló, nagyon bugos online mód, 360-on csak 60 Hz

PS2 8 pont PS3 7.5 pont X360 7.5 pont

MARTIN HILL

Egy fociprogrammalról igen gyakran jense: mindig megfogtam a kedvenc sorozatát, a következőt nyitva látni nem a FIFA 08-Pes 2008 összehasonlítás kapcsán: szívesen írnék a PES lett a jobb. Intelligenciát, életvitét, és a kapus viselkedését (játékos környezetben sokkal tisztább)





ELŐZET

Ahogy az emberiség kultúrájának bölcsője az ókori Görögországban ringott, úgy Spyro a PlayStation elővetelekor látta meg a napvilágot. A bombasikerű nyitó epizód után a sorozat további két része jelent meg a „szirkemathára”, mely első generációs trilógiától további három felvonás követett PS2-n, Xboxon és GameCube-on. A nagyszabású változatok mellett természetesen a handheldek – GBA és mobiltelefonok – maradtak ki a szórakozó, eképpen összesen tizenöt játék előzi meg a széria legfrissebb játékosként színpadra szállított **The Legend of Spyro: The Eternal Night**-ot. Bizonyára sokan vannak tehát, akik számára a kis lila sárkány régi ismerős, esetleg gyermekkoruk egyik kedvenc karaktere. Mivel jómagam némileg értebb fejjel kezdek el foglalkozni a konzolos játékokkal, az életből – idős kimerült Spyro, viszont örömmel álltam neki a tesztesnek eme folytonosság hiányt befolyásoló.

I'VE GOT TO REMEMBER MY TRAINING!

A The Eternal Night a PS2-n és GC-n tavaly debütált A New Beginning közvetlen folytatása, mely friss epizód a történet szálát ott veszi fel, ahol a korábbi abbahagyta: nevezetesen Cynder, a fekete sárkány legyőzése után Gaul, az Ape Király a Lelkek Templomában kívánja felelősségre a Sötét Mestert. Emre kontinuitás ellenére a játék élvezetéhez nem fontos az előzmény ismerete, mivel a Végletes Ejzarka önmagában is kerek történetet és komplex élményt nyújt.

A szívaltolt Sparx össztisztálással közlekedő Spyro legfontosabb és egyben legvonzóbb tulajdonsága a harci eszközökkel funkcionáló négy elem: a tűz, a jég, a föld és az elektromosság, melyeket a játékokban előrehaladva, fokozatosan kapunk meg a Lelkek Templomában. Váltakozó köztük a d-paddal

MARTIN DULSZILI

Reménytelenül próbálkozom meggyőzni, de mindegy (előzetes) utolsó sorokhoz: a játék egyszerűen nincs más alternatíva, mint azonnal levetni a PS2-t. Ezért a tesztet csak akkor írtam meg, ha már a PS2-t levettem.

tudunk. Bevallom, engem ez a szisztéma erősen emlékeztetett a Primára és abban Jan négy démoni formájára, részben ezért is volt kedvemre a téma. Az elemekkel szerzett képességeinket lila és két színes kristályok összegyűjtésével fejleszthetjük. Mind a négyfelé elterjedt módon tudunk harcolni, és különböző ellenfelekre másoképp hatnak. A képernyő bal felső sarkában lévő piros életereknél alatt helyet foglaló zöld sáv jelzi az elemelhordó használatát lehetővé tevő „mágikus erő” aktuális mennyiségét. A módokhoz felvétele előtt mindig – egy-egy belátási rész, az Alam, ahol egy ügyességi szegmensben a játék elmagyarázza az adott elem használatát folytatott küzdelem mikéntjét. Ezek a tutorialok olykor nem annyira könnyűek, helyenként bémázom a továbbjutással az instrukciók ellenére is, de egy kis gondolkodás nem árt itt sem.

A csatározás az elemeken felel meg von speleke egy divatos „rage” opcióval, ami a kör alakú csk feloldódások aktiválható az R2-vel. Eredménye totális pusztítás. Az ellenfelek a teremtel való találkozásuk pillanatában kristályokra robbannak szét, onyheket Spyro abszolvál. Ezek egy része először, más része mágia, a többi pedig a képességeink fejlesztését elősegítő kristály.

A széria újdonságoként könyvelhető el a Dragon Time, vagyis az idő lassításának képessége, mely egytyle „bullet time”-ként funkcionál. Az L1 gombbal hozhatjuk működésbe, a „rage” mérő alatt szürke csík jelzi a határidőket. Jó használat vesszük az ügyességi-plaformer részeknél, továbbá a nehezebb bossok elleni harcban. Utóbbiakból egyenként a bűven, a netes fórumok tanúságtétele alapján nem csak én voltam az, aki egyeseknél – pl. Arboric, a halász pótem, vagy a Fellmuth Aréna teremtményei – több alkalommal is elkesztette a fiz ügyet, melyekkel már-már arcba koparásáhozohoz ohaolt volna tökéletesen.

Sárkányunk a gyors futáson (R2) túl minimális szinten repülni is képes, mely tulajdonságát egyrészt a plaformer részeknél használjuk, másrészt lyenkor sűrűn kell nyomkodni az X-et, mert a limitált képességből kifolyóan gyorsan zuhan szakadéka az egyfejt. Másrészt a csatlakozó parázshatár több, repülésből kivételhez tömadoással, melyek jól néznek ki és igen hatásoak.

LOOK OUT, WORLD!

A játékmunka igen lineáris, előreléni nem fogunk, bár von egy-két feltáró, melynek jobban neki kell veselkedni, vagy nehezen elérhető plaformon. Utóbbiak főleg a gyűjtendő tárgyak miatt fontosak. Összesen 50 darab totl szedhetünk össze, melyek extra képeket nyitnak meg a galériában, továbbá 5-5 sárka és zöld láng az alap életereknél és mágiánál növelni. Különbözőben az utóbbiakra érdemes ráuszni, sokat számolnak n nehezebb csih-pukis során.

A game vizuális megvalósítása meglehetősen szépre sikerült: nagyon tiszta textúrák, csupán egy-két enyhe ricegással vagy lassulással tarkított folyamatos mozgás és szemel gyönyörködtehetően színes, rajzfilmszerű környezet. A kamera oldalra és némiképpen függőlegesen is mozgatható, ám ebben a játékban is beakad a falakba (ami engem erősen idegesíteni szokott), és a csatlakozó nem mindig látni, mi történik teljes egészében a képernyőn. A karakterek változatosak és érdekesek, bár aki az összépek tekintetében bármennyire grafikus fejlődésre számít a New Beginning óta, az csalódni fog. A szinkronizáció maradt: Spyro hangját továbbra is Elijah Wood, Sparxét pedig Billy West szolgáltatja.

Bár nem vagyok Spyro rajongó, illetve a prepubertás kort is jócskán magam mögött hagytam, élveztem a The Eternal Night. Mégis inkább a sorozat hívei és a gyerekek számára ajánlott: a utóbbiaknak szintén nem csak szórakozás, ugyanakkor remélhetőleg a következő generációs folytatásban több új ötletet valósítanak meg, mert per pillanat meglepő számomra a „minden évben egy Spyro” szinten stagnál a széria.

Patinia
petunia@tombraider.hu

THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

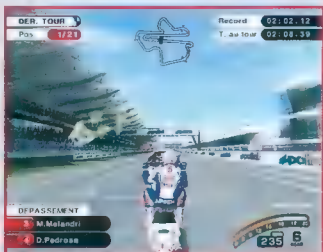
MÁS VERZIÓ: WII, GBA, STUDIOS

grafika:	jó
játézhatóság:	jó
szavatoság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9

✓ fanok és gyerekek kejeit fogják, nemek a hangulata
X viszont rajtuk kívül csak kevesen, alig van fejlődés

6 pont



I den tavasszal a Capcom megszerezte magának a MotoGP licenccel, ám egyelőre kizárólag a Sony konzoljaira, így 360-on és PC-n ugyan továbbra is a THQ menettel előre, de a Namco-féle MotoGP sorozatnál már a Capcom vette át a statelabot, és nem kizárt, hogy PSP-re és PS3-ra is láthatunk hamarosan játékokat a neves cégtől. Ubbi főleg fontos lenne, hiszen míg a pályavonal vezetéssel licenccel versenyekkel PS3-ra az F1 számít exkluzívnak (egyelőre), addig 360-on a THQ féle MotoGP dominál, némiképpen ez idáig a legroboszt sorozat. Lemondani pedig egyik versenytől — kene, így remélhetleg (egy friss hír alapján) idővel kapunk 360-ra is (EA-S) Forma 1-et, PS3-ra pedig Capcomos MotoGP-t.

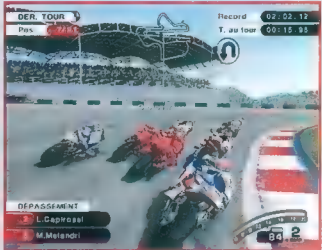
De — felekedezünk meg azokról sem, akik még nem, vagy főleg egyáltalán nem szeretnének voltani nextgenre, hiszen úgy érik a PS2 programkínálatát bőven elegendő számukra. Nekik sem kell kétségbeesni, amennyiben friss licenccel MotoGP-re vágnak, hiszen a Capcom öszi motoros játéka a 2007-es szezon összes versenyzőjét, motorját, csapatát, és versenypályáit tartalmazza, így továbbra is danglehetünk a hivatalos Ducati, Aprilia, Honda, KTM, Suzuki, Kawasaki vagy Yamaha versenyeken, és idén is beláthatunk közből között Nicky Hayden, Casey Stoner, Valentino Rossi, Makoto Tamada vagy Dani Pedrosa bókere.

Kezdekör a játékok egy tanító játékmódra ojtani fel nekünk, amelynek én kifejezetten örültem, hiszen először igen idegen volt számomra az irányítás. Ill. irányegében egy 30 körös versenyen veszünk részt, ahol a gép tanácsokkal lát el minket, amennyiben valami vezetési hibát vétünk, és gyorsan be is állíthatjuk magunknak az optimális setinget. Szerény véleményem szerint a játékok arcade módban érdemes irányítani, ugyanis szimulációs készségnél gyakorlatilag sűrűl az élvezetelenség határát. Boráryanosan instabilabb és csúszósabb válnak így a motorok, a kanyarodás pedig kissé éleveszebb. A Nagyzelet kezeljük az első feket, míg az R2-vel balról, ám míg az előbbi hajlamok vagyunk előre bújni, addig a hátsóval meg pikk-pakk kieszáshatunk kanyarokban, így érdemes a kétféle egyszerre használni, bár a legtöbb esetben még úgy sem az igazi. Persze lehet én vagyok a hibás, de az biztos, hogy ítem elég távol áll ez az irányítás, így maradjunk annyiban, hogy árkód módban a legkezelhetőbb, ellenben ott már igencsak messze áll a szimulációtól, de ez nem is baj, hiszen a versenyek legalább hangulatossabbak általa. Igaz, ennél a módnál viszont a feket érem túl gyengének, de ugyanakkor általában időben figyelmeztetnek minket kanyar előtt, hogy kezdünk el fékezni. Van még egy harmadik „előrehaladott” mód is, amely valahol az előbbi kettő közötti átmenet.

2007-es szemmel kissé szikes jötek, sőt inkább nagyon, de azért vannak pozitív elődai is a grafikonok. A versenymotorok/motorosok tükreletén festenek, főleg ahogy mindannyian egyszerre felsorakoznak a startvonalnál, és a változatos időjárás, valamint a szép színes textúrák is dobnak valamit az összképnek, mindezt látom már ennél jóval szebb PS2-es jöttek.

Játékmódok terén nem lehet komolyabb panasz, hiszen minden szükséges opció megtalálunk: gyorsversenyek, időfutatok, világjárgások, kihívások, valamint multiplayer. A világjárgások mellé talán nem értek volna valami komolyabb karriermód is, de ez sem feltétlenül baj. Egy tetszőleges pilótával versenyezhetünk végig egy egész, vagy egy általunk összeállított szezon. Bővebben csak a kihívásokat említeném, ahol összesen 100 végrehatandó feladat vár ránk, melyek egyike sem piskóta, így nagyon meg kell érteni szenvedni, jutalmul különböző extrákkal, pl. király focikkal lepnék meg bennünket. Egyes feladatok jó ideig lekötöttek minket, de elképzelhető, hogy éppen a nehézségük miatt már a harmadik után meguntuk az egészt.

A Capcom PS2-es MotoGP-t bizony nem fogja elnyerni minden rajongó tetszését. Ugyanakkor mindössze a kissé nehezebb irányításhoz kell hozzászokni, hiszen a tartalom tényleg nem minden akkora gond. Persze lehetne komolyabb karriermód, lehetne online, vagy legalább kidolgozottabb multi, kicsit még palozhattok volna a grafikon, és a kihívások túl meg vihettek volna be — száraz licenccel versenyekbe egy kis színt, hiszen az a néhány info vagy foto a versenyákról édeskeves. Ha nem rendelkezünk 360-nal, és nem akarunk várni egy esetleges PS3-as verzióra, hanem itt is most akarunk egy akkális licen-



celt MotoGP-t, akkor a célnak természetesen megfelel. Muszáj azonban megjegyezni, hogy tényleg csak a friss licenccel tudnánk a PS2-es tulajdonok ajánlani, hiszen más tekintetben még a régebbi Namco MotoGP-k is jobb választásnak is bizonyulnak a ténnyben.

Kristián
rajkrisz@freemail.hu

MOTOGP 07

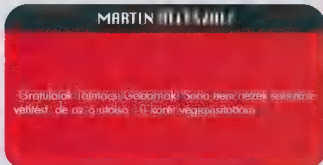
MÁS VERZIÓK JELENTÉSEI:

grafika: közepes
játékosítás: közepes
szavasság: jó
zene / hang: közepes
hangulat: közepes

1-2 játékos, dpl ii,
memóriakártya ■■■ (98 kb)

✓ friss motogp licenccel
X közepes
szimulációs módban szinte irányíthatatlan

6 pont



Grafikonok: a motogp 07-vel szemben a 360-on és PC-n ugyan továbbra is a THQ menettel előre, de a Namco-féle MotoGP sorozatnál már a Capcom vette át a statelabot, és nem kizárt, hogy PSP-re és PS3-ra is láthatunk hamarosan játékokat a neves cégtől.



AN INTERACTIVE
ENTREPRENEURIAL SERIES



és szépek nem
szin
hír a r
felvonulnak a
amiket
es a
A
erősítik
ak
gyíkel-mások

ését nem mondaná eleggé limitált egész A felől lévő árak hel máris ne is csak nem Kicsit a szlo

[illegible]

Hat úgy éreznék
az grip sa len kre
a egy
az semlytlen, és van egy össze or tkrasz
punti A esalben g
v d m lwa min ksa szabad összehívunk, e
a n s is a
az előzót és aminet a
és ga ra nem
meg mfg a már az összes
nem A keresük
n gy os fogyni, keressük
ka is írja megm után
a menőbe, és Egy ar
gy amibe eggyelget kértünk.
A CSI a megszokotnál mo tári
akik

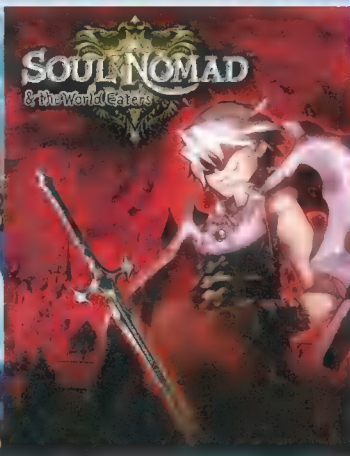
UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEGI MINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb

☒ nyomozás
☐ különben nem nagy szám

6 pont



Tízszázötvenöt, ahogy a Nippon Ichi makacsul és határozottan hozzá ki a különöz stratégia és egyéb JRPG-It. A cég semmire nem veszt tudomást, hiába jár a PS2 életciklusának végén, hiába fogynak a játékok, a NIS továbbra is nyomja a Disgaea óta megszokott és szívnivaló 2D-s anyagot. Most így néz ki, hogy a dörpung egy darabig nem fog ledni, hisz a Gustal karálve már készül az Ar Tonelico 2 és a Mana-Khemia is. Sőt a 2D-s áruhat még PS2-on is folytatódni fog, mivel a Disgaea 3 erre jön, ugyanazzal a grafikus motorral, mint az eddigi NIS játékok (ez azért elgondolkodtató, így akár kiadhatnák PS2-re és PSP-re is).

Most megjelent legújabb alkotásuk, a **Soul Nomad** egy letagadhatatlan NIS anyag. A történet, a grafika, és maguk a harcok is égbekiáltan viselik magukon a cég jellegzetes stílusát. A program maga egy igazi SRPG, bár kicsit más oldalról közelíti meg a témát, mint az eddig megszokott NIS stílus. A sztori viszont teljesen klasszikus, megfigyelhetők rajta a Disgaea óta jelen lévő elemek. Az elején választhatunk magunknak főtájt (a nevet és a nevet), mely ugyan nem befolyásolja lényegesen magát a történetet (bár nékint egy-két jó poén). Mint korábban kiderült, egy régi, 200 éves elzárt laborban csapok össze a jó és a rossz erők. Ebből a harcból a végül a jók kerültek ki győztesen, míg a gonoszok vezetőjét, Gigel elzárják egy kardba. Ez a kard fog a főhőshöz kerülni, melynek segítségével Giga a testébe költözik. Ezzel kezdődik meg a sztori, melynek több érdekessége is van. Egyrészt Giga miatt a főhősben két személyiség is lakozni fog – így ha nékint jászunk, kerekedik majd ebből néhány vicces dolog. Jóllehet, hogy a gonosz, nagydráma, fennhőz Giga, aki végül a főhőst testet akarja megszerezni, előtte annak lelkeit, minden hibát ellentéris megis, szerethetővé válik a történet során. Fellöknek ugyanis még gonoszabb erők, közben egyre több minden fog kiderülni Gigről, és persze egy idő után rájövünk, hogy

mégsem annyira gonosz 6, mint azt mutatja. Egyébként ez utóbbi elem egy klasszikus NIS-es fogás, hisz az eddigi anyagokkal többször feltűnt már a szerethető gonosz alakja. Ebből a szempontból tipikusnak nevezhetjük a történet, azért egyértékelhetően élvezetes, főleg ha valódi bulvár a mangaján animés humorra.

Az azonban így nem lenne más, mint egy egyszerű, átlagos SRPG. Azonban a Soul Nomad valamivel többet mutat ennél. A történet ugyanis több helyen leágazásokkal teli, azaz egyáltalán nem lineáris. Lesznek bizonyos pontok, ahol választhatunk, hogy nem akarunk menni, és választásunk függvényében más-ként alakulhat a történet, esetleg más-más jelenetek nézhetünk meg. Ezeket a helyeket zöld színnel ikonokkal fogja jelölni a program. Lesznek azonban apró határfélekkel jelölt ikonok is, melyek érdekes szükeket a sztoriban. Ez azt jelenti, hogy ha erre levezsz az irányt, akkor a történet rendszerint véget fog érni, általában nem a legszerecsesebb módon. Erdemes ezek előtt meggéni, mert bár rossz meggyerésekről van szó, mégis jó dolog végig-tenni őket. Csak azt sajnálom, hogy sokszor kicsit kidolgozatlak a rossz meggyerések, lehetnek volna valamilyen tartalmisbak. Mindenesetre én nagyon értékelem, ha egy program bizonyos szabadságot ad a továbbhaladás illőfőlen.

De nemcsak a történet menete miatt más ez a játék, mint a többi NIS program. Ott van még a harc is, mely már-már egy RTS-re emlékeztet. Nagyjából 25 tájta egységgel vehetünk fel, melyeket aztán négyes csapatokba oszthatunk. Mindegyik csapatnak lesz egy vezetője, aki ha elhallozik, akkor az egész csapat megsemmisül. Az egységek között lehetnek gázolók, harcosok, gyógyítók, közele és távolra támadók, stb. A lényeg, hogy a lehető legváltozatosabb csapatokat állítsuk össze, felkészülve minden lehetségre. A terpek négyzetekre lesznek felosztva, ahol laphatunk az egységekkel, de természetesen az ellenfeleink is itt lesznek. Mikor valamelyiket megtámadjuk, akkor egységünk akcióba lendül, és mind a négyen végrehajtják, amiket értenek. A támadó felül először, majd a védekező. A harc menete így kissé hasonlít az Aedis Eclipse-re, bár annál mechanikusabb a bunyó, kevesebb lehetőségünk van befolyásolni a küzdelem menetét. Először furcsa lehet a párhuzam, mivel a régi Panzer Generalra hasonlítanak a harcok. Összetettségesen persze fényűzőek is, főle, de hasonlóság egyértelmű. Szerintem azt az RTS vonalú érdekes lett volna még tovább vinni, ábrái potenciál is benne, segítségével a program kitörhetett volna az egy kaputalra szűk SRPG-k közül. Ennek ellenére a harcok így is egész élvezetesek, mert éltérnek a megszokott SRPG-kal.

Nem így, mint a grafika és az audio, melyek teljesen a szokásos NIS színvonalat hozzák. Ez azt jelenti, hogy a grafika a szokásos

rajzolt 2D-s mangás engine-t használja. Jónak jó, de a Odin Sphere óta a rajzolt grafikákkal alkotott elképzeléseim kicsit magabiztosabban számnyalnak. Az igazság az, hogy az évek során semmi nem változott a NIS anyagok grafikáiban, és már ideje lenni kicsit fejleszteni. Nem a 2D-re gondoltok, hanem a 2D-s irányt kellene a téklésre tuningolni, mert az OS után elvonnak hat ez a mostani engine. A zenékkel semmi probléma a hangokkal is elégedett voltam. Itt kiemelném, hogy nekem valahogy most az angol szinkron jobban bejött, mint a japán, ez furcsa, nem is tudom megmagyarázni. Talán a szereplők karakteréhez jobb hangokat választottak az angol verzióban, esetleg a fordítás miatt nem tudom, de tetszett az angol szinkron, Giga például egészen jó volt. Ha végre valentényi kellene megfogalmaznom, akkor talán azt mondanám, hogy elégedett voltam is anyaggal, főleg annak fényében, hogy az utóbbi időben egy kicsit azért baskallom a NIS stíffoldat. Akik csipik a cég stílusát, azoknak egészen nyugodt szívvel tudom ajánlani. Világot nem fog váltani, de szerethet néhány élvezetes órárt.

V. Mikl

SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS

NYR AMERICA

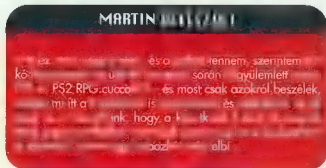
DEJ / FZJ / JELENEK / NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hengület:	jó

1 játékos
memóriakérés 8 mb

✓ egész jó harcok
X semmi igazán kiemelkedő,
„csék” a szokásos NIS színvonal

7 pont



Aktív és 576

Most hihetetlenül kedvező áron (999,- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzei korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) birtokosa tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is. (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megrendelheted: valamennyi 576 Kéze üzletében
Megrendelheted: Comgame 576 Kft. 1029 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06-1-349-2686 - interneten: www.576.hu/kioszva
(a megrendelt csomagokat a DHL fuvarszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999,-)

Figyelme! Aktívcsomagunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes! (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

Árnyék készlet tart!





OFFICIAL
WORLD GAME



Beijing 2008



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

TM



automex
Wii

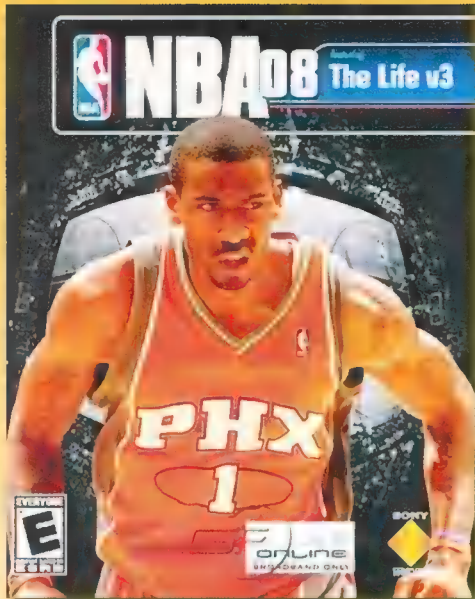
Megjelenés 2007. november 23-án

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO, Nintendo, Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA, All Rights Reserved. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

Published by

SEGA

www.sega-europe.com



Túlán kovess tudjuk, de az évente megjelenő két nagy NBA játék mellett — még egy szor — a The Life, mely a Sony sajátja, egy más gépkre nem is jelenik meg — az év két vizsont mindre. Korai lenne azonban kardjába dőlnie az Xbox és Nintendo tulajdonosoknak, a NBA 08 The Life vol. 1, ugyanis bizony, hogy nem nő fél saha a Live/2K párosához.

A legnagyobb különbség, hogy a The Life-ban alapvetően egy állandó sztori kapunk, most pedig egy lekötésről szóló utolsó évvel emlékeztető vázolatunknak produkciójának. Az már a további verziókban is látható, hogy a játékok minden tekintetben — egyszerűen megvalósítják hite, mondhatni csontig le van csupaszítva. A legelősebb elem benne az a dobásról, mely a betárolás valószínűségét mutatja: ha piros, szinte szomszár a körlet, a zöld viszont jó eséllyel fog a hálóban landolni. A game-ban természetesen játszhatunk normál bajnokságot is, csapattal kitalálhatunk, és streamel is van, ezek azonban lehetőségeket tekintve eléggé szegényesek a konkurenciához képest. A lényeg a sztori, mely a legkövetkező lépésben jelenik meg a játékokban. Néha bedob egy konkrét mecshelyzetre, ahol — edző által kiutazott felteleknek kell elagat tenni, de nagyon sok szimula gyorlatos van benne, melyek során a program végigvezet egy kompiliert korlátlanfolyamán, a bűntudatodokál kezdve a centrumkörig. Egyik ilyen pl. az ügyesség szimulációja, amit — All-Star helyeken Skill Challenge néven szoktak megrendezni. A játékok egyébként nehezebben lehet labdát szerezni és proaktívan, mint más kosaras szimulátorok, morand az azok kedvéért, akik hoztam hasonlóan szarait végigszerezni a mezőny. Ebből adódik, hogy jobban lehet menni a sűrűjébe, kevésbé kell aggodni, hogy kisze-

dik a lassú és ember kezéből, több fizikai kontaktus adódik. Az irányítást szintem jól oldották meg, a prógi semelyik része — azaz követi, néha kifejezetten élvezetes feladatok elé állít, és ami még pozitív, a sztori részben begyakorolt mozdulatokat kiválon lehet alkalmazni mecsekben. A grafika első ránézésre közepes, ám a háttereket és egyes apró részleteket (pl. a palánk halngalása) elég jól válsították meg, emiatt a látvány szintem nem sokban marad el a konkurenciától.

Jópofa tehát mind a körítés, mind a tartalom, de ezt a játékok mégis elsősorban azoknak ajánlom, akik megkísérik a kosarozást, esetleg sportkarrierrel álmodoz, vagy az előtt álló hűcskáknak, akik talán érdeklődni tudnak a játékokban, és az a külföldi értékelek alapján jobban teljesít.

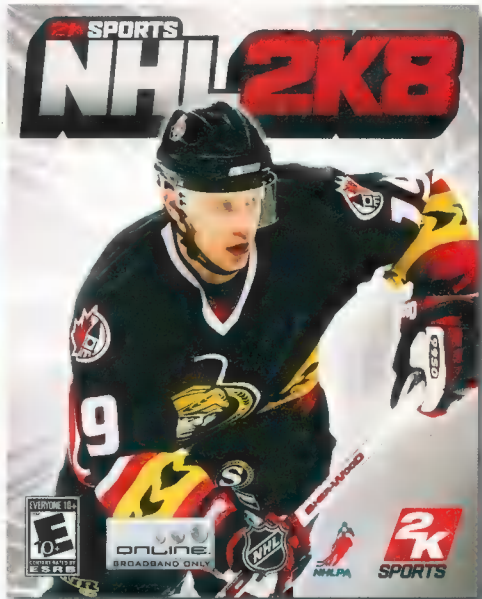
NBA 08 THE LIFE VOL. 3

MÁS	SONY
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szerekeség:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-B játékos, online, egyetap, multi tap memóriakapcs B n/a

✓ kösrelmő alapfokán, jó kezelési, „szor” X akat cöt, kidolgozatlan

6.5 pont



A nagy amerikai major sportok közül talán a hoki állt a legkevésbé, noha közel — szintén az amerikai öröklétől van szó, sőt elsősorban európai mestemberek remekelnek benne, szerlelt. Szokásti véleményem híján így tehát a játékok mélységeiről nehéz lesz mit mondanom, pedig még egy NHL mecset is végignéztem, csak hogy valamelyest képbe kerüljek. Koncentrálnunk inkább a további kiadás és az idei illetve a konkurenciához (az EA-3) közti különbségekre — ami azonban azonnal és tisztán látszik, hogy ide is a másik sorozat durant nagyobbab (vagy éppent kisebb?) Pedig régen a legjobb sportjátékok, legalábbis a legautentikusabok a hókis cuccok voltak.

A menürendszer a szokásos 2K séma szerint épül fel, és tartalmilag semmi — hiányzik belőle, még az online játék és a különböző franchise módozatok is benne vannak, ahogy az kell. A grafika jól megvalósított, sok változást véltem felfedezni a korábbi PS2-es anyagokhoz képest, a tüközéseket azonban mindig is birtom a hókis játékokban.

Ujtsdók? A játékok készítői gondolhattak rám, ugyanis a New Features menüpont alatt felsorolták az év évről való változtatásokat, szám szerint egyet: ez pedig a bal alnag karal, majd különböző gombkombinációkkal aktiválható szuperstar mozdulatok (összesen négy), amin jól mosolyogtam, mert azt mintha a konkurens EA sportjátékokban már láttam volna. Persze ezek nem mindenkiel jönnék össze, csak a képességek aköz arra kvalifikált játékosokkal (magyarul a legjobbakkal). Ha megpróbálod se tudom sajnos megmondani pontosan, ki melyik

mozdulatra képes, mivel hátterében azt se tudom megmondani, kik a legjobb játékosok jelen pillanaton a ligában. Az overall értékekről okartam pusztán, és meg is tettem, de letaglózt a sok különféle játégtípus és csengési név. Ejjha, micsoda multinacionális vállalkozás ez az NHL! Jöhetnének hozzánk jöhszani, mint pár éve.

Ami viszont ütőse sikeredett, az a soundtrack, elég ha csak egyet mondom: Korn — Blind, Jo, és hátha valakinek fontos: verened ki lehel benne, nem mintha ez ma bármilyenre is unilom lenne egy hókis játékokban. Nem lenne — rossz game, csak valahogy az egész koncepció és a látolás idejétmúlt, úgy érzem. A rajongóknak csakis a személyi változások miatt ajánlom, de nekik is inkább a más gépes verziók valamelyikét, vagy az EA produkumát. Minnek is emeltem ki a rajongókat, mások valószínűleg rá se néznek a tesztre...?

NHL 2K8

2K GAMES
NBA VS. NHL: PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szerekeség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-B játékos, online, multi tap memóriakapcs B n/a

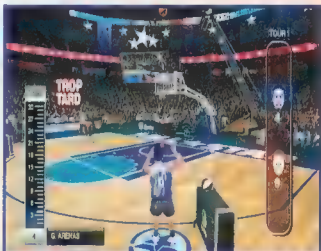
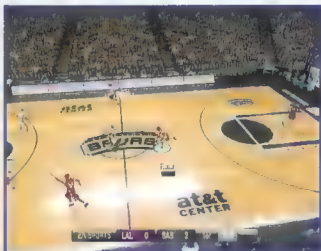
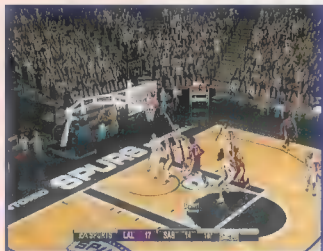
✓ elég jó zene, azokéas tartalom X eloptaktat az egész

6 pont

MINDO

A stylized illustration of a woman's face, rendered in a high-contrast, graphic style. The face is dark, with large, expressive eyes. The background is a light, warm tone. A large, white lightning bolt with a black outline strikes the face from the top left. The entire image is decorated with various floral motifs, including cherry blossoms and other small flowers, some in white and some in dark colors. The overall aesthetic is reminiscent of Japanese anime or manga art.

ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LELEKKEL



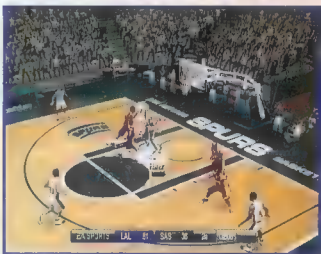
Előre elnézést kérek mindazoktól, akik ezen az oldalon az **NBA Live 2008** Wii verziójának szápmegértőjévé válnak, mivel ez rajtuk kívülülük okom miatt sajnos nem igazán lehetséges. A lent pontszám gondolat minden megmagyarázó, akiknek még nem, az nyugodtan nézzék be a játékokat, nekik sem kellene.

A '90-es évek közepén, amikor az NBA Live sorozat elrajtolt, az NBA létezésével a csúcson volt. Aztán jött egy többéves periódus a liga életében, amikor igazán nagy sátor nélkül maradt – ekkor volt az, hogy minden másodikkal embe, aki ugrott tudat, rússított a Jordan-utód becsesét. Szerezés ezek az évek elmúltak. Ma az NBA minden korábbián erősebb, elég ha csak azt nézzük, hogy tavaly a liga legrosszabb mérleggel rendelkező csapataiban olyan nevek szerepeltek, mint Kevin Garnett, vagy a világotlanság mecsen rendbe billerőző Pau Gasol. Ma egy szór már négy kevés okoz, hogy egy csapat becsülettel a rajtszámra, lehet bármennyire is. A világ felszárított az amerikai kosárlabdához, ami azt eredményezi, hogy mostanra az NBA már nem kizárólag amerikai priviligium, különböző nemzetek sokasága potogtatott a ligában. Az NBA pedig teljeszedik akkor – Európa és legközelebb Ázsia felé nyit, ennek köszönhetően már játszottak nálunk (Európában) felkészülési meccsek egyes csapatok. Az USA már nem dominiál úgy, ahogy az régen lehet. A NBA viszont még sokáig kimagaslóan a legjobbak, legrosszabb kosárlabdabajnokság lesz a világon. Az idei szezon pedig különösen érdekelni fogja.

De lássuk a game-et. A játékok két mód kínálkozik. Az egyik a már szokásos mondható csodái izé, a másik a normál (?) irányítás... Játsszunk kezdők. A grafika először nem vágy melles, csak hogy finom legyen. Megindulok az ellenfél kosára felé. A védő már ilyenkor is furcsa mozdulatokkal próbál megakadályozni, néha mintha teleportálást alkalmazna saját magán... vagy csak a tolszókért keresi? Feltételelem a labdát (Wimote fel), majd eleresztem (Wimote le). Hát persze, hogy a hálóban a laszt. Most

rajtom a sor, én védekezek. A Wimote idősebb rángatásával jobbra-balra rászálom védőm hátát, onknek a védőmozgásba nem viccellek, kb. két (1) animációs fázissal áll össze: jobbra vagy balra áll be az irányunk megfelelően. Szerelni is lehet, ehhez mindössze meg kell mozdítani a Wimote-t, hogy milyen irányba, azt már tudom. Blokkoláshoz és ugráshoz fel kell emelni, de szintén szóba kerülnek egy től, akármilyen csúszkák, a játék autonóm módon is jó fogást alkalmaz – esetleg az is lehet, hogy Nintendők már a mozgásérzékelésen is továbbfejlesztés gondolatjait alkalmazzák. Az ötlet egy pillanatra komolyan megfordult a fejemben, merthogy a játékok egyszerűen nem tudnak hibázni. Szabályos edzőtábor a game, látens depressziósok és csúszkák önbizalommal rendelkeznek figyelmebe melegen ajánlom: egy ilyen menet után nincs elszobott nap, aminek csak fogsz az sikerül, hisz ezzel a gémmel csak nyerni lehet! A Live-ban megszokott játékok felül kivágták, ami a potenciális csúszkátok tekintetében kell mondani, ügyes döntés volt. A zenék viszont megmaradtak és a kommentátorok is. Lassan, ha így haladunk, inkább egy dupla CD-t kéne kiadni minden évben NBA Live néven. A továbbiakban Zeldátom, úgyhogy a cikk második felét ott keresselek.

Nem mondom, pár év még megjárta, hogy poltis animációval végigüljél a parketten a laszt, és a végén valami nyakatekerti mozdulatokkal berántatod a hálóba. Viszont 2007-et trunk, és így kék, a világ már játékos szakszemmel is kettősosodt és a kosárlabda nem is elszékesen segít elő, hogy továbbra is így legyen. Mit tegyünk? Filázunk szénre az összes kiszed próbálkozás, amivel megpróbáljuk befújni a játékokon eddig kívül rekedt néptömeget, vagy megpróbálunk bologassunk, hogy nekik is kell! Bullshit! Mondom ez utóbbira. Egyszerűen itt minőségű elvárások vannak, amelyek minden normális kiadó/fejlesztő/producer teljesíteni próbál, és lehet, kizsákmányolni. Hiszen ez az edző, vagy mi? Az NBA Live 08 Wii verziója maximum akkor lehet kiadó! Hétfőre, hogy a Madden egy nagyon jól illusztrált konverzió volt Wimote, és úgy az is az EA adta ki. A kettő között azonban az évilgón semmi összefüggés nincsen, és most a Wii verziót látva már kezdem megérteni az NBA Live franchise folyamatos hanyatlását a Madden szériájához képest. Pontosan ennyit van szó, hogy adott egy gép, amely talán nem a jelen generáció technikai legfejlettebbé, de formabontó ötletei révén mégis egy élvezetes és frónk játék megjelenítésére lenne képes. Miert kell egy ilyen jó kis feature-t, mint a mozgásérzékelés ennyire a közpén, az ovallatnak egyéneink(?) beáradatát? Ki kíváncsi a játékok játékos alatti egy betegeben braktelésre, elnyagylt lábnyomra, csimpánzoknak való kiválasztása... A csodái szórakozás az ezennél a gagyit jelen! Elég gáz jóvákösz. És ez az, amiben szentem a Nintendo is hibás, mert ha kiállna úgy, ahogy a Sony vagy a Microsoft teszi a csúszkái mellett, akkor a kiadók talán nem vennék ezt az egészt lehallgatni. A NBA Live Wii-re való megvalósítása kapcsán össze akarom dobni pár öt-



let, hogyan és miként lehetne kihozni a Wimote-ban rejlő erőforrásokat, de a játék kivételével látva inkább dobom őket. Remélem mostanra már rejt elvett az ötletet, hogy az NBA Live 08 Wii változatának investálj. Ha nem, sok sikert, és jó csodái csodálatát!

kobe

NBA LIVE 08

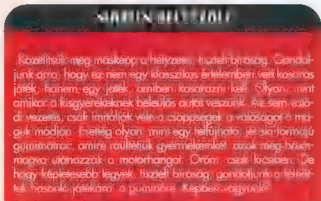
EA
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, X360

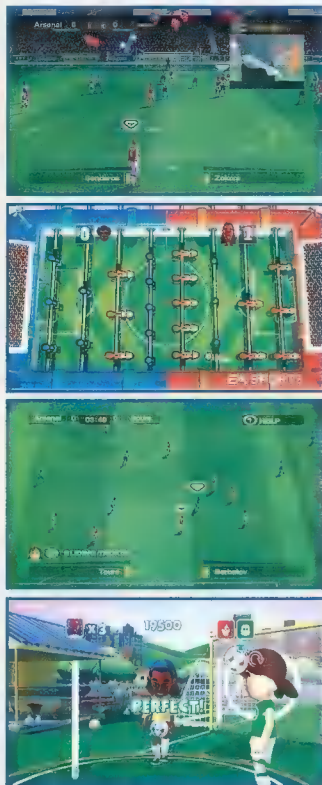
grafika:	színes
játékosdát:	almas
szereplősség:	elme
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✓ hamarosan itt a karácsony, lehet a fenyőre alatt együtt székelnünk nagyokat X me hogy végre-gate egyen abból az ajándékoszámból

3 pont





Mindenkinél ködök valami szép emléke a sorozathoz, min nem vitás, és ebben én sem vagyok kivétel. A balatonai nyaralások alkalmával mindig ott figyelt az aktuális közönség, és a hozzá az aktuális futó Fifa epizód. A lényeg, hogy a haverok sora nem videójátékok, de ha mégis, akkor az kb. a Fifa-sorozat ment. Ki neho barátom a friss RPG-mű, japán stílusú játékokat, az a szokásos. Vázzon már megint ezek a hirtelen jötték? dumák. Szóval egyedül ebben volt meg a közös hang köztém és a koccijátékos barátom között. Évről-évre megvolt az aktuális verzió, na ha akkor még inkább egy primitív algoritmusokkal felvértezett, szó szerint jóték volt. Emlékszem, annyira buta volt a játékosok mesteressége intelligenciája, hogy amikor haverok szenvedtek a másnaposság felhőjében, én a "nagy percc" alatt hánny gól tudok rúgni" tevékenységemmel voltam elfoglalva. Huszonötöt sikerült, szintén egy begykorrali közpíre futás és az időben történő rángás eredményeként! Bizonyára nem csak az szórakoztam így a játékos kiskapuk lehetőségeivel... Viszont amióta fellépett a porondra a nagy rivális a Konami részéről, azóta a sorozat is felkeltette a gatyáit, közeli a realitás felé – tegyük hozzá, nagyon helyesen teszi.

Nos a rövid felvezetés után lássuk az aktuális darabot, az általam nagyon nagyra tartott Wii's Fifát. Az elején aggodalm, mivel a game egy fél óráos előzetessel indul, névén neveze a Focidokid-művel. Minden egyes mozdulat, minden egyes támadás meg is adja a feladatot, ami nem kevés gyakorlattal jár. A játék kétféleképpen irányítható. Van egyszer a Family Play, ami a koccijátékosoknak az szórakoztatási lehetőséget. Ehhez elég lesz csak

egy Wiimote is. A gép vezényli a játékosokat, a mi feladatunk kimerül a passzolásban, lövésben és védekezésben, amit a távirányító rúgósával tudunk kivételezni. Nem egy ismerősömet idegenítette el a játékok korábban az egyszerre 11 játékos terelgetése, így náluk még talán be is jöhet. A másik módzat Advanced néven fut, ami a Nunchuk és a Wiimote együttes használatával operál. A játékosok mozgása is hűsölnének már a mi dolgunk, amiben a kontrollpad lesz a társunk. Több modulár kiegészítéssel is prezentálható. Például röviden passzolni lehet simán az A gomb megnyomásával, illetve a kontrollpad irányba tartásával, de akár az A gomb lenyomva hagyásával, és a Wiimote helyes irányba való mozgásával is. Hasonlóan funkcionál a B gomb és a kereszt, míg az A és B gomb együttes használata a magasabb, hosszabb átadásoknál alkalmasabb. Labadobóhosszán a Wiimote felétek és lefelé lengetése a sima és az irányított rúgást (fej és kopósítás labda nélkül) eredményezi, míg alaphelyzetben a becsúszás gomb helyettesítést igazándiból itt annyira nem tudom ezek erősségére ráérzeni, aminek vagy az én bencságom, de lehet a program pontatlansága az oka. A Nunchuk maradt két gombja, név szerint a Z a futást és labda megállítást, a C a trükkök kivételését szolgálja. A trükközés elég mókás! A C gombot lenyomva, ha 360-as mozdulatot írunk be a kis Nuchuknál, akkor a játékos is hasonló csúszás folyomodik. Ha hátralejtjük, akkor hátra a labdával, ha felülre, átmenet például a kapus felé, és így tovább, szóval sem nagyon letisztult! Hasonló a beadás is, amit helyesen, két kézzel a fej mögött, az elefánt látót módon tesszük. Szabadrángásnál a Wiimote felétek lengetése a sorolt ugratás, míg 11-es rúgásnál és védekezésnél annak jobbra-balra mozgása a kulcs.

Összességében tényleg becsületes iparos munka. A barátaimat a Wii joy labnyára is elborzasztja, azt mondják ok nem fognak ezzel játszani, az szent! Ide tényleg nagy koncentráció és türelem kell az elején, mert a gombok nyomogatása mellett a mozdulatok kivételéhez is kell lenni fejben.

Ami időnő az a többi változatok képest, az a Footi Party. Mit takar ez? Hasonló minijáték kollekció, mint a Wii-Play, a saját Mii karakterek felvonulásától: csocsózás, dedázás, és kopura lövés a repertórium. Egyébként a Mii karaktereinket fejleszthetjük mind itt, mind a normál játékban is. Normál mérkőzéseken is folyamatosan pontozza a gép tevékenységünket, és ezekből újabb osztályokat is kellekhet vételezhünk.

Külsőségek tekintetében természetesen jócskán elmarad a következő generációs játékoktól, bár a PS2 változat azért természetesen kímélet. Kicsit próbálják kompenzálni a nextgen változat hiányosságait, ilyen például a lengedező zászlók megjelenítése a pályán. Korábban azt gondoltam a képeket nézve, hogy itt csak a vertikalizálás kamatoztatása van, az úgynevezett Free Motion. Szerencsére ez is változható, a korábbi horizontális megjelenítésre is. Kezdetnek nem rossz próbálkozás a játék. Találmegoldással játszva partikon jó szolgálatot tehet. Az elején még kicsit aggodalmasan álltam neki, de végül jól szórakoztam vele. Mondjuk én mindenképpen megvárom a konamis konkurenciát, és csak utána döntök a vásárlásról.

(Ezúton szeretnék köszönetet mondani Bazijoe barátomnak a szakmai segítségért!)

Kenny
peterkern@freemail.hu

FIFA 2008

grafika:	jó
játékosközösség:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos (2 online), 480p, 16:9

✓ kinaszálja a wii irányítási képességeit, tartalmaz minden benne van X live- és be pro és zone play játékmód (lásd előző szám)

7.5 pont

MARTIN BÉKÉNYI

Ami köze van egy játékosnak a Fifa játékoshoz, nagy ugyanaz az ólmos... ok, most kicsit bővebben, de hát én egy begyapozós oldalon vagyok, a teljesen kontrollált munkát fejtőből. Szemem az az irányítás nem való egy begyapozós... hát ha úgy gondolkodok, hogy az a mozgás-szerkezet irányítás minden játékos az ólmos... ok, most kicsit bővebben, de hát én egy begyapozós oldalon vagyok, a teljesen kontrollált munkát fejtőből.



„Minden jelentős eseménynek kell, hogy legyen kezdőpontja, de az a folyamat, ahogy onnan eljutunk a végkifejletig, hordozza az igazi dicsőséget!”

(Sir Francis Drake, 1587)

Sir Francis Drake, a történelem egyik leghíresebb felfedezője, tengerésze és kalandora – egy személyben – 1596-ban hunyt el verhasban a panamai partoknál, de már ekkor, még életben legendás híre volt. I. Erzsébet angol királynő kedvelje, a spanyol király legfőbb ellensége – aki mai arányon számukra közel 10 millió dolláros vérdíjjal tűzött ki a fejére – számos emlékeztetőt vitt ki magának az elismerést; elég, ha csak arra gondolunk, hogy az ő flottájának sikerült a világon másodikként megkerülni a Földet, némi legendák szerint ő honosította meg Angliában a burgonyát,

elfeledett kincsek története, és ha hozzávesszük azt, hogy ezen szépségek általánosan olyan földrajzi átlaghoz, olyan egzotikus helyszínekhez kötődnek, ahová egy átlag halandó soha nem jut el, azt hiszem, érthető is a pozitív felhang.

A játéktörténelemben több olyan sikerem is volt már, amely a kincsvadászat, mint kiegészítővel milliókat kellet hullatni lavagolt meg, mégis, úgy érzem, egyik sem tudta maradéktalanul kiszolgálni az igényeket – hangsúlyozom, kizárólag a teljes témát, és annak minden apró alkotóelemét vizsgálva. A Fifa-ill a technikai korlátoknál várják el, hisz ott a környezetet nem képezhettek a képernyőn, inkább csak fantasztikára bízva követelték az ábrák; Monkey Island végtelenül jópofa, kikelelt sztorival felvértezett, de a klasszikus akciójától mentes; a Tomb Raider játékok pedig jól mutatják be a kincskeresés életét, de melységükkel és összetettségükkel

rüket ismerve abszolút elképzelhető, hogy azt csak ő terjeszti magától. Jóllehet, pinasz sármor, aki a jelek szerint kegyelme fogadtatott Fortune aszany. Most éppen valahol Panama partjainál túrja az iszapot, a nagy fogásra váruva – ami meglepő módon be is akad halójába. Megtalálja híres őse korpáját, mely elképzelése szerint El Dorado misztikus kincskéhez rejt a kulcsot. A jeles eseményen jelen van aktívális törse, Elena Fisher kiscsaszony is, aki foglalkozását tekintve ex-voalóságshow szereplő, de most éppen operatorként és tudástájként funkcionál.

Nyílik a kaporás fedele... és... és... üres.

Illelve nem, egy régi, megsárgult naplót rejt. Nathan rövid tanulmányozás után rájön, hogy ez nem lehet más, mint Francis Drake hagyatéka, az a bizonyos kulcs, ami majd elvezeti őt a fantasztikus kincshez. Örömdökre azonban nincs idő: tengeri kalózok



valamint megállította a megállíthatatlannak hitt spanyol tengeri armadát – és – történelmi tény, nem mendemonda. Testét ólomkorpában helyezték örök nyugalomra a Karib-tenger hulláma közé...

MINDENKI KALANDOR VALAHOI

A több mint 4 millió példányban elkelt 1982-es, Atari 2600-as Fifa-ill óta – amely korának méltán leghíresebb játéka volt – tudjuk, hogy a videojáték-történelem egyik leglátványosabb alapötlete a kincsvadászat: de ugyanez igaz a világrodalomra – ki ne ismerne például a Kincses sziget című csodálatos regényt? –, és a film-történetre is, gondoljunk csak a legiriválisabb példára, Indiana Jones közkedvelt figurájára. Korra, nemre és vallási hovatartozásra való tekintet nélkül állíthatjuk, hogy szinte mindenki ott rejtik belől a kalandort, mindenki izgalomba hoz a elcsúsz, elveszett,

fogva nem lehet őket mindenki által jól fogyszatható, könnyű játékokként aposztrofálni.

Mint a téma lelkes kedvelője kijelenthetem, ez a jég most megtört: a Sony-nak, és a méltán szenilisnak mondott Naughty Dog fejlesztőstudiónak háláa most olyan történetekben lehet része minden kincsekre és affektokra éhes Playstation 3 tulajdonosnak, amire eddig még nem volt példa, olyan megvalósításban, ami minden tekintetben példátlanul jó! Az *Uncharted: Drake's Fortune* egy minden igényt kielégítő, fantasztikus kalandor hívó a játékokat akcióval, ügyességi részekkel, fejtörőkkel, izgalommal, cselszövvel, és egy lebilincselő, fordulatokkal mentes történettel.

BOKORI STÁJAI

A szóbeszéd szerint Nathan Drake, a modernkori kincsvadász a legendás Francis Drake egyenes ági leszármazottja – bár embe-

gyors motorcsónakjai tűnnek fel a horizonton, akiket háseink hajója vonzott a helyszínre. A kijelűzés egy pillanat alatt rémálom-má válik, ahogy automata fegyverek hangja tölti be a levegőt...

AZ ÚJ STÍLSEM

Gondolom té, hogy ezen teazt mind a 11 ezer karakterét dyval formában fogom tudni nektek, mint tettem azt annak idején a Devil May Cry bemutatónál: a szokásdól elvonatkozóan, nem annyira faldházragoztam, a olvasóra bízva a gondolatok kibogozását – de aztán letettem erről az ölérlől. Egyzerűen azért, mert most teljesen egyértelmű, egyszerű, közérthető, őszinte emberi érzésekkel akarom átadni nektek azt, milyen játékoknak találtam én az Unchartedet, milyen hatással volt rám, és mit gondolok róla.

Láttatok már ún. „vallati grafikon”, ráadásul egy jánemő cégeit? Tudjátok: lenitől, nulláról indul az emelkedés, aztán átgyé-





vízszintbe, majd ismét emelkedik, és a folyamat ismétlődik egészen a csúcsig – nos, így elképzelni az Uncharted játékmenetét, sőt ritmusát is. Igen, ennek a játéknak rimusa van, méghozzá tökéletesen megkomponált, mint egy balerának; mint egy csodálatos, lüktető, jól tempósuló, jól belassuló, jól feszés, jól laza zenének, ami elvárásaija hallgatóját.

Közülük, még ott a hajón azonnali jelekkel felszerelt tárházba kaveredünk, melynek alig pár perce alatt borzszató egyszerű, de nagyszerű dolog történik: megtanuljuk a alapkezelést, a harcot, ami olyan ternyibe mászóban simpla, hogy garantálom, senki sem fogja a szemét forgatva letenni a kontrollert. Lövés, célzás, fedezkedés, lapulás, tárgyak felvétele, pofonozás, kombináció. Ezek után indul a tulajdonképpeni sztori, majd mire egy hitelen csavarnak háló felcsúszunk az első meglepetésből,

charted soha nem küszködik kameragondokkal, írd és mondd, tökéletes munkát végez a motor: mindig pontosan olyan szögben látjuk az eseményeket, ami az optimális, és mindig emiatt necces ugrásokat évténi, vagy megkeveredni az irányokkal – itt a fixen rögzített felső, hátsó, döntött, izometrikus, oldalsó, sőt még a szembe nézet is akkor jön be, amikor arra szükség van, itt nem kell a kamerát utánozni, és kell keresséni az irányokat sem, ellenben bizonyos részeknél, ha a helyzet úgy kívánja, természetesen lehetőség van a szabad kamerakezelésre is.

Két oldal és 11K karakter nem elég ahhoz, hogy elvessejtem, milyen hihetetlenül fantasztikus és stílusos az Uncharted látványvilága. A motion capture technikával készült, elképesztően perfect karakteranimáció, a legyerekek fémessége, a szuperrealisztikus színek! zifferfekt visszatrükközésekkel és valós fizikán alapuló

latokból. Mindenből a legjobbat, a legminőségibbet. Mindenből pont annyit, hogy eltelj vele. Az Uncharted nem erőlködik, nem akar tökéletes látszani – csak szórakoztatni akar, kikapcsolni, elvarázsolni. A game nekem egy kb. 8 órás kalandot jelentett normál (középső) fokozaton, a teljes játékidőt tekintve, átvétele filmekkel és újrakezdésekkel együtt. Bár utólag már nagyon sajnálom, hogy kezdéskor nem kapcsolom ki a „segítség” funkciót, amely megadná esetleg a további útmutatókat, szükséges, kulcsfontosságú részre tereli a játékos figyelmét. Ennek mellőzésével biztos nyertem volna még vagy két óra játékidőt... de tulajdonképpen nem bánom. Mert ez a sztori így volt kerek. Nem volt soha kevés, nem volt soha sok. Noha nehéz volt, és 10x kellett nekifutni, akkor dühös voltam, de egészen egyszerűen dühös. Mások kellemesen könnyű volt, akkor pihentem és élvezkedtem, gyönyör-



más a dzsungelben találjuk megunkat, társunkkal, a Francis Drake terekpén megjelölt titkos hely után kuta.

Itt pedig egyszerűen csak nézi, és hisz a szemünknek. Sok játék próbált már trüvisz megjelölését a többi levelesből sikerrel – így, amit az Uncharted mutat, még több sem látható. Talán nem tűz az azt mondani, hogy közel tökéletes a hatás a megszámolhatatlan típusú, fajitú és formájú fával, fűvel, bokorral és növényekkel, amit szinte könnyfokozó kö- és szillografika torzít már-már fotorealisztikus szintre. Emlékeimben kutha talán az X360-as Sears of Warban láttam a legelőbbi kőgögráthát – két it az a kielejtés új értelme van, megfogható azaz, mert egyszerűen mondom fotorealizmus a textúrák, másrészt 100% bűvömpapell minden, ami annyit jelent, hogy közelről vizsgálva, ergo ráfokozva a dolgokra sem lapos, elmosódott textúrákat látunk, hanem kiemelkedésekkel és mélyedésekkel tarkított térbeli felületeket. A kövek és mohás részek néha nedvesen csillognak, máshol márt törésben pompázók, a növények levelei pedig ugyanúgy, szinte négyzetcentiméterenként változva. Mindezt a látványt tetézi egy olyan minőségű fény-árnyék effektus, ami első ránézésre is hihetetlen, né még behatóbb tanulmányozás után: a napfény szinte járják a felületeken, a levelek között átszűrődő sugarak sokkáláslaszor miniatúrákat hagynak a földön, és karakterünk ruháztán is. Valós idejű, elképesztő minőségű szűrők és árnyékok garantálják, és érzet, hogy a játéktérmetem során talán először valóban egy dzsungelben érezze magát a gamer, nem pedig egy lapkából telepítő poligonerdőben. Igazi, verbális konzolok, keresked, mindenféle mestéri szövegességek és guztuozon má PC-s hagyományok kérésesek látványosság az, színesítés, stílusaját, a formák ünnepe, vizuálgyönyör.

Továbbhaladva – kázné misztikus, ősi romokra bukkanna – aztán rövidesen – kerül első ügyességi feladatulunk, azaz a harc után megismerkedünk a „módsz” működésével is. Végülén egyszerű, „egygyombos” módszer, ami az analóg karokkal megadott irányok segítségével kivitelezhető, pofonegyszerűen, könnyedén, mindenféle izdaadósággal mentesen. Nem elhanyagolható tény, és egyben fontos információ, ami az egész játékra jellemző: az Un-

hullámszimulációval, a rozsdás fém, a korhódó tégla, a földalatti cséppk, a tűz, a főllyók, az elemplámok, a robbanások, a közelrehebe felrebbentő madárját – egyszerűen hihetetlen. Dzsungel, vízszemek, halásos sziklák, erőműleányok, ódon romok, kasmatik, földalatti barlangok, sőt egy titokzatos náci bunker... Elmondhatatlan. Gyönyörű.

KALANDOROK NE ROPPILLENK

Nekem óriási élményt okozott ez a program, csodálatos akciókál és meglepetésekkel teli órákat, így engedelmekkel nem mennek bele egy részletes leírásba, megfogva nekik ezzel a felfedezés és röcsöklözés öröme – hisz kalandorok vagyunk ti is, nem? Csak cimszavakkal mesélem el tehát, mire számíthatok: fedezkedés lapulás, csipből lövés vagy ráközelítéssel célszázharcolok, melyek során nem ritkán minden irányból, akár hátulról és felülről is érkeznek ellentek, folyamatos mozgást, velődet, bukfenettség, taktika- és fedezékváltást megkövetelve. Klasszikus, agymunkát igénylő, tologatás-forgatás logikai léptőrkre. Gombnyomkodás, reflexjátékok jelenetelre, mozgásirányítás egyenlőlyozásra, időcélit, igazán menekülésekre. A Tomb Raider és Prince of Persia sorozatból ismert mászó-kapcsolódás, szorítás, átúléndés, peremelkapás ügyességi részekre, melyek gyakran taktikának hírtelen, nem vált események és fordulatok. Száguldó terepjáró úldözésre géppuskázással, és olyan pazar jet-székére egy felig víz ott álló romvárosban (is), aminek még hasonlót sem láthatunk soha. Dinamikusban változó kamerakezeléssel illusztrálható átvétele jelenetelre és látószékre. Alapozókészletű történet-szere, Nagyzenekar, színmunkák, máskor meg szívdobogtató muzsikák. Rejtett kincsek, melyek extra tartalmakat nyitnak meg. Bonusz feladatok, achievementek. Akarónál felül mások. Csodák.

SZERENCSÉ, HOGY VAGY!

Az Uncharted egy bőkezű játék, bőkezűen adozdik, és mindenből ad a játékosnak. Élményből, izgalomból, akcióból, fordu-

kódom, nézelődtem. A végén melegegedést éreztem, örömet, és nevetve, boldogan dühöt hárít. Nekem erre van szükségem. Kösz, Naughty Dog!

Úde, bátorítás, érdeklődés, soha nem unalmas, bámulatos kalandban volt részem. Rohadt jó játék, szerintem butaság kihagyni.

Martin

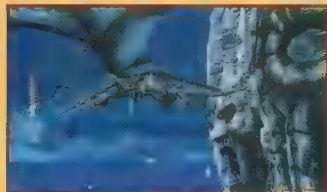
UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavacskaság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 720p

- ✓ bámulatos látvány, könnyű kezelhetőség, minden ideán gazdag
- ✓ végtelenül változatos játékmenet
- X a tesztverzió v-synce képtoredezetet produkált, itt-ott, ha ez a botban is bennmered, kijön egy szallat a fejlesztőkné

9.5 pont



A Lairról sok mindent hallottam és olvastam, főleg rosszkat. Amint azt pár példa már korábban megmutatta, nem kell mindenben a hallomásra hagyatkozni. (Bár Martin is mondta, hogy neki nem jött be a game irányítása, de ő a repülő cuccokkal egyébként sem boldogul túlzsoltan, így ez sem jelent semmit.)

A sárkányok amúgy igen régi műlta visszatekintő lények, és mindenképpen figyelmet érdemel az a misztikus tény, hogy az egyes, egymástól teljesen elzárt civilizációkban szinte párhuzamosan jöttek létre a legendák. Ennek okát magyarázzák a dinoszontok megtalálása (bár nagyon kevés dinófaj volt szárnnyal) egészen idegen civilizációk repülő szerkezeteinek felbukkanásáig (tűz okádik és úgy repül), így mindenki megtalálja a neki szimpatikus verziót. A kultúrákra jellemző módon a kínai sárkányok jószágok voltak, szerették az embereket, míg a per-

zsa és európai jószágok szerete az emberi test ízének szolt leginkább.

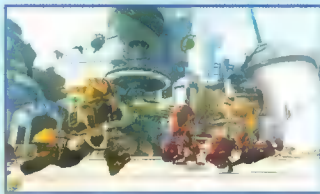
Szerencsénkre a játékban szereplő egyed nem harap, legálabbis minket, hiszen Asylian megmentése érdekében ülünk a nyaki nyeregbe mint Rahn, az aktuális dracogonista. A történel nem túl bonyolult, adva van az aktuális ellenséges hatalom, a Melkai, és velük gyűltek meg a bojruk, majd egy ámuláson és egyéb fordulatok kíséretében kerülünk a végző állapozba. Az átvezető filmek minősége szinte kifogástalan, és itt valóban villant valamit a gép a híres 1080p-s teljesítményéből, bár szerintem ezen ultratöbbször ingame (vagyis játék közbeni) felhasználásra még gyenge a Lair motor. Ez persze igazán nagy baj akkor lenne, ha mindenkinél otthon full HD megjelenítést ücsörögne, de ez még talán Japónban sincs így, a mai standard a 720p-s HD Ready.... Mire a 1080p valóban elterjed a köznép

körében, addigra itt lesz a PS4 (ha egyáltalán 4-nek hívják majd, mert ez szám a halál jelentésével bír Japónban), ami már valóban képes lesz erre a teljesítményre akadózás és képszáadás nélkül. (Persze Blu-ray filmet addig is nézhetünk teljes minőségben a gépünkön, hogy észrevehessük a színész két-napos lábborostáját is...)

Na szóval, Lair. A székákos bevezető hablaty és a THX-es hang káthetetlen reklámja után már nagyon vártam a repedést, amiben a szokásos módon az első pálya még csak ilyen betanító jellegű volt, és ahol karikákon kellett átevelkélgni – elsőre megvolt az összes. Na, gondoltam, valami nagyon elcseszttem, hogy nekem egyből sikerült és nem bészámítom, de lássuk a valós harcot, hiszen ez csak sötétrepülés volt. A második fejezetben már tengeről támadó hajókat kellett megsemmisíteni, amihez a klasszikus magasból történő rárepülést választottam. Itt sem volt gond.



A FÉM ÉS A BUNDA TÖKÉLETES SZIMBIÓZISA!

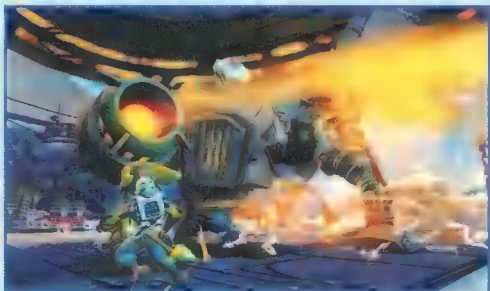
[illegible]

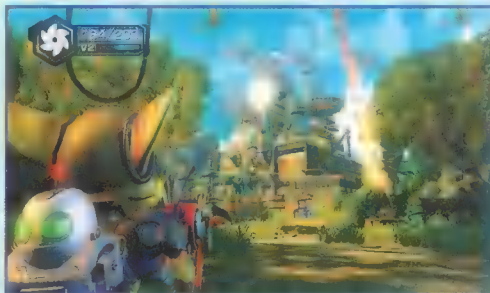
töcímét is ök fabrikálták, a Resistance-t, és eme tény ismeretében már látatlanban megvettem a volna – előre – eme új robotos kukucukat, ■ **Ratchet ■ Clank: Tools of Destruction**, mivel ■ is annak a módosított engine-jét alkalmazza.

Az aktuális történelem Ratchet származása kerül a középpontba, ami az aktuális főgonosz Percival Tachyon uralkodást is igenkeddi. Ellenséges gyantán így főleg az 8 méhaktív vezérlés (is, származás, békészszer) lenyelve gyűlik meg a bajunk, no meg persze a bolygók helyi faunáinak képviselőivel, meg pár ismerőssel, mint például a kísérmetlen rendfenntartó rabokkal. No és persze képviseli magát az elmaradhatatlan galaktikus szuperhős, Qwark kapitány is! Pont a kisse lőre adott fogadást a kommunikátoron szereplőnek egy inváziós haderősegről, és menekülésként legott, ám a barcosmunkások ősszártól sikőlkötte nem bírja az iramot, plane egy nagyobb jármű oldalának tüközve. Felrobban, darabokra tör, mindenki zuhan egy nagyot és már vezethet is kézbe a kontrollárisnak.

A bevezető első kisssé megértültem, mert a legelső képkockán az asszesszor kisasszonyt a komorra. Na, gondoltam, ténnyen az ilyen kedvűekbe, hogy rángató a gúrcs a kezükkel a frame helyett, de jobban megnézve a dolgokat megértettem, mert feltűnik a filmek kompozíciós utolsó szerkesztése. Vagyis nem a grafikai motor bontásait, és igazam is lett, mert a tavaszbontások a képek közötti átmeneteket mutatják meg, és a képek közötti átmenet is ugyan az volt, hiszen az addigi RBC-k is mind komoly munkát voltak, ilyen rikító látszó maximálizmussal és profizmusal látogatva a poligonokba és művészi megfigyelésben amíg az egész világát. Am mint hisse kis "életlen" lett volna a kép a megadottan, azán mint villámcsapás élt a felismerés, hogy bizony ilyen élménys volt amint eddig így kevés helyen láthatatlan, legyünk a képek közötti átmenet, és a képek közötti átmenet, hiszen a gép amíg képes az atri olaszhangra bőven, csak a diktálás szerkesztésében nem képesek normális munkát kúrák a kezük között. Valószínűleg 720p-s tévében nem fog olyan ehelyeséggel látszani kelteti, mint az én 1080-asban, hiszen a gép 720p-re létezik optimalizálva. Külön dicséret ezért az in-terjú az az az tudományos tényekkel, amit az addigunk dokumentáltak a PS3 programozási technikáit, csak remélni tudom.

hogy mások ezekből tanulva a gép tudásához méltó játékokkal fogják ■ hűséges rajongókat, és az új PS nemzedéket elkápráztatni. Nos, miután fisztelegtem az alkotók és a házi oltárban felállított Csillag Csoda előtt, léphetünk is tovább.



[illegible]

mondom), ha fejlődést akarsz egy fegyvernél látni, akkor sokat kell használni, hogy növekedjék és gyarapodjék szépen.

[illegible]

nagyon jól néznek ki, sőt, a techno világokban és gépekben még szinte minden fémestén néz ki, nem csak egyes részek. Mondjuk ilyen egyetérten vagy újdonsággal nem találkozom, de ha sékigélik igen sok helyen láttam igen látványos megvalósításokat. Ró, mondatokban, csak egy végül is R&D H&C, mert a régi stílus vízi tovább, csak a mai igényekhez igazítva. Ami mivel az így zsinál tökéletes, és a kinézet a P&S korszakban is simán nem kiváló értékel, és – érzem átlagosan. A minőség is a régi tökéletesen jászható, lele van humoralis és pontos párbírszede k, beszállásokkal, jól elalálható a harc és – ügyességi része arányát is, kb. fele-fele (60-40) hivatalos író szerinti) része isgében – én pedig bantam ajánlom az új meg a régi rakték seknek is avartani!

Dzsontchv

RATCHET & CLANK - TOOLS OF DESTRUCTION

BONY

grafika:	kiváló
létezhetőség:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, dd 5.1, 720p

✓ változatlan minőség
nextgen igényekhez igazítva
X 1080p-ben ütné mint atom
de ne legvünk telhetetlenek

9 pont

576
KByte
ÜZLETEK

itt játszva vásárolhatsz

• Árkád 06 1 434 8076 • Campora 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585
• Mammút II 06 1 345 3076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
• Debracen Plaza 06 52 342 120 • Győr Árkád 06 96 555 049 • Kecskeméti Mallon 06 76 328 719
• Szeged Plaza 06 62 468 976 • Tatabánya Vertes Center 06 34 001 440

www.576.hu

Internetes rendelés

06 70 365 0385

Telefonos rendelés

ÚJ ÜZLETEINK!

BUDAPEST, ARÉNA PLAZA NYITÁSI: 2007. NOVEMBER 13.

MAGYKANIZSA, KANIZSA CENTRUM

NYITÁSI: 2007. DECEMBER 8.

**Ez nem
játék!**



NOD32

Kapható
boltjainkban!

További új üzleteket nyitunk!

Eger + 2008 tavasz

Nyíregyháza + 2008 tavasz

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.

www.visioncomputers.hu



ELŐFIZETÉS
20%
KEDVEZMÉNY

1 évre / **6.999,-** 1/2 évre / **3.799,-**

ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 feljeli évfolyamok között (Amely a közelről kint)

Előfizetői hely: • Személyesen: Conquest 576 Kft. 1042 Budapest, Árkád út 112. (hétfő-péntek: 9.00-18.00) • Postán befizetve: (minden postautóványon/irányos címek): Conquest Kft. 1721 Budapest, Pf.: 74. (Külföldi levelezési címek: postai és előfizetői cím megadása nélkül nem tudjuk teljesíteni megrendelését!) További információkért hívja a 06 70 365 0385 telefonszámmal (hétfő-péntek: 9.00-18.00).



Ugyan maga a program részintem nagyon jópofa (már anno az első érzés is csíptem, bár a végjátászás miatt kicsit sikerült megkopaszodnom), az szinte biztos, hogy **lesz az a game, amely miatt felesleges óráinkat a neten fogjuk költeni.** Hiszen míg a játék ronda, de finom (magyarán nem a grafika miatt szeretjük, inkább a hangulata ragozja meg a játékosokat), addig az online mód kifejezetten dögünalom. Már csak azért is, mert nekem special két-három napomba tellett, hogy egyáltalán ki tudjam próbálni, mivel külföldi gamer kollégáink úgy tűnik, **részélték** élnében a programot, ha többes örülete vágyunk (egész egyszerűen napokig **senki** nem volt fent a világhálón a játékkal). Nem véletlen.

A szimpla versenyzés és harci játékmódok semmi újat nem mutatnak a végjátászás után, egyedül talán a movie challenges az, ami még élvezetes, hiszen itt többed-magaddal küzdhetsz meg egyszerre a trükkökért, és egyszerre a pontokért, egy barátságos kis verseny kíséretében. Elmény? Van... meg néha sűrű anyázás is. Gyorsnak kell lenni, mert különben mások viszik a pontokat, és pillanatok alatt elp-csúznak a profil.

Röviden és tömören **Stuntman** az, amelyik játékkal el tudom képzelni az éjszakai „játék-órát”, amelyeket előlvas előtérbe kézi ki az ember, legálábbis nem az online móddal. Önmagában elvon az **Ignition**, de azért csodákat nem várjunk tőle. Teljes teszt 108. számunkban.

játékcím: stuntman ignition
kiadó / fejlesztő: ihq
más verzió: ps2, x360, wii

7.5

Azt hiszem, **nagyon** lehet vira lárnya, hogy a Colin McRae nevével fémjelzett sorozat az egyik legjobb a műfaján belül, vagy talán ténylegesen a legjobb. Más kérdés, hogy sajnos az úriember monogramját már nem valószínű, hogy láthatjuk a későbbiekben a kódmesetek valamelyik játékának címben – nyugodjék békében.

Mielőtt belemennék abba, hogy mennyire hiper-zsper a **Dirt** grafika, mennyire életszerű **egész**, és különben is... nézzük inkább az online lehetőségeket, amelyekből a Stuntmanhoz hasonlóan ezúttal sincs sok, de legálabb mókásabb, használhatóbb, ami van. Természetesen az időeredmények és pontszámok láthatóak listázva (felül a legjobbak, lefelé láthatjuk a szorgos követőket), és ezek között bármennyire is kufatam, sajna nem látom hazánk főainak nevét. No de sehol, van egy izgalmasabb mód is, méghozzá a verseny, amelynek akár 100 kolléga is becsatlhat, természetesen Te ebből nem látsz majd semmit, csak a neveket és eredményeket, hiszen a verseny általában, az időket összemérve zajlik. Először lehet szavazni a pályára, majd jöhet az egyhál, és a brutális verseny – természetesen sok a profi, így élő játékosokkal szemben (nem is kévsell) még nagyobb a kihívás, mint egyébként.

Záróként annyit, hogy bár a **Dirt** **végezén** a kosarban az online módozat miatt, egynek az is jó, ellenben maga a program mindenképpen megéri a pénzt, hiszen gyönyörű, hangulatos, változatos... no meg rollizni jó. Nagyon jó. Teljes teszt 107-es Konzolban.

játékcím: colin dirt
kiadó / fejlesztő: codemasters
más verzió: x360

9

Cszintén szóba a gördeszkás játékok **tarlozhatnak** a kedvenceim közé, és bár a Solyom Tóni első részével úgy ahogy elváltam, a későbbiek folyamán már az a sorozat sem költött le, többek közt az egyre jobban tapasztalható ismétlődések és a kevés változtatás miatt. Ellenben az EA most rendesen odatette magát a **Skate** megjelenésével, hiszen a program a műfaján belül hihetetlenül igényesen lett összerakva, nem mellesleg gyönyörű is.

Röviden **véletlen**, hogy az maradt utoljára a hármadból, hiszen a **Skate** remek online funkcióval is büszkélkedhet. Nem elég, hogy a neten is megmérgethetjük magunkat társainkkal (bejelentkezve egy már kész küzdelemre, vagy elkészítve egy saját „szobát” ismerősainknak), versenyezhetünk, illetve küzdhetünk trükkökben is (valódi lenyom egy jópofa csavart, és a többieknek ez kell utána) – persze az élő pontozás (ranglistán számon tartva) és pontozás nélkül is (főként szarlan ranglistázás nélkül); de az online módozat még ennél is több lehetőséget kínál. Ami nekem nagyon tetszett: egyfajta online lévélként mások küzdelmeit is nézhetjük „elő adásban”, illetve megtekinthetjük a bejegyzőhözok saját kis „videóit” (a játékokban elért kényelmes/lágyas helyezések felvételeit), illetve a hásonszóró képeket. Nagyon jópofa dolgokat tartom **olletet**, és elég sikeres is a dolog, a három (jók közül a Skate-nél találok az a legjobb teljesítményt említenék), és ahogy rájtem, komoly kézzelgő élet alakult ki a virtuális deszkások között.

Végző a **Skate** nemcsak hogy a stílusnak egy igen impozáns darabja, de a netes multija is korrektül ki lett alakítva, így érdemes ezt a változatot is kipróbálni és komolyabban elmerülni benne. Részletesebb teszt az előző számunkban.

Bajtos Gábor
bajtosgaborgmail.com

játékcím: skate
kiadó / fejlesztő: ea
más verzió: x360

0.5





„Az űr. A légvégső határ. Ennek végtelenül járja a Normandy csillaghajó. Feladata különös, új világok felfedezése, új életformák, új civilizációk felkutatása, és hogy eljusson oda, ahová még senki sem merészkedett.”

A Mass Effect akár kezdőként is így – mert van olyan jelenet és epizód, mint Gene Roddenberry Star Trekje. Saját, hihihái, tartalmas univerzumot építve roppant nehéz, hisz nem elég csak fajokat kilátolni gumí- és léptel, eszemest színekben pompázó színekkel: közhízi, összetört erő is kell, azt pedig általában a történelem adja. A Mass Effect világának a történelem, ahogy az azt megálmódó BioWare-nek is. A Star Wars: Knights of the Old Republic már a negyedik évtizedes, de trónja a CRPG-k templomában förtelenül magasztos az égbe. Az alapanyag adott volt, a megvalósítás pazar lett – a BioWare most teljesen saját galaxisba merészkedik, eljut oda, ahová még senki sem merészkedett.

vendéke, hatalmukkal megfosztani egy spectre-t közel lehetetlen – de te épp erre készülsz.

Az események középpontjában egy renegát spectre áll: az első missziód egy hajóba jutni kabala megmentése lenne egy földi kabinán, ám a küldetés zavarosan végződik – a prothean jeladókhoz érve Saren (s a renegát) a csapot egyik tagja ellen fordul. Kik azok a protheanok? Egy magosan fejlett faj, akiknek a modern technológia, többek között az űrutazást lehetővé tevő lényegességben túli szágúdos is köszönhető – de a protheanok évezredekkel korábban eltűntek. Nem maradt utánuk más, csak romok és még éppen hogy működő épületek. Elhelye őket a föld, legalábbis látszólag – Shephard parancsnok, vagyis te a emittelt jeladóhoz egy vizitál. Egy vizitál, amely az egész galaxis kipuhatósáráról szól és arról, hogy miért is kintek el a protheanok. A feladatot innentől fogva egyértelmű: meggyőzni a tanácsot Saren bűnösségéről, aztán megoldást találni a problémára.

PORBÓL LETTÉL

Ez lenne tehát a Mass Effect vázlatosán. A Mass Effect ugyanis hihihellenül összetett, minden és mindenki összefügg – és semmi sem fogsz érteni a dialógusok többsége alatt. Utjába és utjába lapok, bolygók nevei merülnek fel, kaphatód a lejed. De a Mass Effect, csak lapja be a Kódexbe, mert a Kódexben MINDEN benne van: akár egy-másfél órán keresztül is fathatod a mondatokat, szemügyre a szöveket között – csak így a Mass Effect megértési azt, hogy mi is áll az események hátterében és hogy milyen szerepei is játszik.

Mert ugye a Mass Effect szerepjáték, legalábbis annak hirderte magát. Előbb blikke ez így is van, hisz jó RPG-k-hez híven is magad hozhatod létre a hősöd – a nem kiválasztása után a küllem minden



marként egy csatlakozással képesek élni. A maradék három csapot lényegében ezek keveréke, az arany középut. Ha az előre elkészített szabvány John Shephardnál állsz neki a történelem nem lesz gondban, a játékokat végigviheted: a teljes karaktergenerálás inkább a második nekifutás alkalmával lesz majd hasznos, amikor már tudod, hogy milyen képessége is érdemes rágyúzni.

AZ ELSŐ MENET

Érdekmes például a fegyverhasználatra – mert a Mass Effect nem keményvonalas szerepjáték, nem az az Knights of the Old Republic. Igazodok a modern kor igényeire, ahhoz a piachoz, amely nem nagyon barátkozna meg a körökre osztott rendszerekkel – annak kedve, amely akció, akció és akció akar. Megkapja, a Mass Effect jelentős részét a fegyveres küzdelem teszi ki. Ha a rendszert valahányszor használni kene, akkor a Mass Effect a Gears of War lenne: a harc

MASS EFFECT

A GALAKTIKUS TANÁCS

A Mass Effect univerzuma roppant érdekes, az emberi fajt nagyon bátran kezel: más sci-fi művekkel eltérően itt az emberiség nem a domináns életforma, sőt, a történelem kezdete előtt elég harminc évtized merészkedett ki a saját naprendszerén túl. Az itteni világ a Galaktikus Tanács tartja egyben. A tanács három fajtából áll: az asarik a visszafogott, nyugodt diplomáciát, a salorianok a tudósok, míg a turianok a nyers erő hívei. A tanács a „Citadelben”, a bolygómentéri őrülomszón székelt – lényegében ez a galaxis központja, ha egy hajónak nincs az állomás konzultáció, akkor a Mass Effect, vagy csak az űr peremén van hatalma. A három faj együtt, közösen irányítja a világot, elsősorban az űrhajókat, a „spectre-k” segítségével. Ők azok a személyek, akik általában egyedül dolgozva, korlátlan hatalommal és bármilyen eszközzel felhasználva teljesítik a feladatukat. Nagyon titiszlehetnek ér-

egyes része megváltoztatni, a bőröd színétől a szemöldököd sürűségét át egészen a hajod süllyeszt. Komoly szerepe nem lesz a küllemnek, de készülsz fel rá, hogy hosszú-hosszú órákon át bönönd majd a hősöd. A küllemnek nem, előtérítettednek viszont már lesz befolyása: néhét attól függ az, hogy milyen stílusban jelennek meg a dialógusok alatt a mondatok, vagy hogy egyes fajok hogyan közelítenek hozzád. Igazodan lényeges momentum a neked letűző karakterosztály megtalálása a hatból – egész pontosan a három fő kategória várművekből. A Katonák a legharciarobos csapatba tartoznak, minden típusú fegyvert képesek fogatni, erőteljesen fejleszthetők a pöncélzatok is. A Gépezetek az űrgyvezetett „omni toolok” mesterei, melyek a többieknek könnyebben és gyorsabban törhetnek fel rendszereket, zárokat, plusz a csapokat is győztesíthetők. Az Adeptek a titéri mágusok, biotikus erővel használva távolról is a legveszélyesebbek emelni tárgyakokat vagy akár komplett ellenfeleket, papírsat hárthatnak egy bizonyos terület fölé, valamint alkál-

valos időben zojlik, a fegyver előirntása után a kamera vállközeli állapotban rögzül, kivéve mikor fedezékbe bújssz, mert itt bizony azt is lehet. Fellelüléhez egy Shephard és a társaid automatikusan védekező állást vesznek fel, kikukucskálnak a sarkokon, rövid, célzott lövéseket adnak le, már csak azért is, mert a fegyverek nagyon gyorsan kimerülnek, és pedig egy-egy nagyobb hírű esztén megengedhetetlen, hisz életet mulasztok azokon a másodpercekben míg arra vársz, hogy letejhüln a kezeden lévő alkalomatlanság. Keszlelben utáni fogod, sőt, talán gyűlölni is. Azt hiszed, hogy Rombórék kiroharnak bárkik lekasztalhatod te vedsz. Akár egy arpa, lebegő automata robot is képes 4-5 lövésből megölni, hiába eresztetd rá a teljes munitiód (ami amúgy végtelen, hisz minden energia alapú), csak egy-két köcsa töltény fogja eltalálni, a legbóbb a valkíriaga repül. Azt, hogy mikor is célsz és lösz jól a célkereszt megmutatja: minél nagyobb, minél szélesebb, annál pontosabban a lövésed.



The Orange Box[®]



Holaki megkérdezné, hogy ki a hősöm, akkor három választ mondanék: John Lennon, Amerika Kapitány és Gordon Freeman. Habár Gordon Freeman nem teljesen megfelelő, hisz a doktor én vagyok... és te is. Ott voltunk, amikor a Xen kristály felszoktatta az univerzumot alkotó anyagot. Ott voltunk, amikor a vorlángutak fánadni kezdtek. Ott voltunk, amikor először kint fel Barney, a Black Mesa hő biztossági őre. Ott voltunk, amikor elpusztult a Nihilanth. Ott voltunk, amikor ki tudta hárty évi kőra utat a vonat befutott City 17-be. Ott voltunk, amikor megkezdődött minden idők egyik legnagyobb harca a Combine ellen... és még mindig ott vagyunk. A harc nem ért véget, hiszen csak most bontakozik ki; vajon ismét sikerrel járunk?

ÖT KILO ■■■■■NCs

Mi minden idők legjobb belső nézetes lövöldéje? A válasz csukából, gondolkodás nélkül jön: természetesen a Half-Life 2. Ha létezik tökéletes játék (nem létezik), akkor biztos, hogy a szótári definíció alatt a Valve monstruma áll. Játékméchanikáját tekintve nem mutat újat – de nem is ezért szeretjük; sok minden másért viszont lehet. Nem csak a névelen, bárki által azonosítható fűhöz, de az aprókosmos felépített világa miatt is. Az orvelli vizuál teljes valójában felépítés City 17 már a neve hallatán is felidéri a szót az ember hán, hát még ha elkezdjük félleázni. A HL2 okosan nyitott, egyenesen az események közepébe dobja a játékos úgy, hogy ne tudja, hol van a miér – pont, mint Gordon Freeman. Hosszú, a modern videójátékokhoz képest kifejezetten elnyújtott történet bontakozott ki akkor, mikor kiléptél a bevezető képsorok után a City 17 transzportból – de semmiképp sem elcséppel, feleslegesen húzott események peregetik le előttem. A HL2 azon kevés játékok egyike, amelyek minden egyes pályája emlékeztet, még akkor is fel tudnád idézni,

hogy mikor a mi történet, ha almodból kellenének fel: ■ monapáng mindennel ritkább. De ■ történet nem volt teljes, a nagy teljesítményt a várt csattanó elmaradt mert... mert a Valve gonosz. Ahogy az első részt, úgy a folytatást is pontosan ott vágják el, ahol végre lehullna a nagy lepel, az égbe lövellhetnének ■ húzójátékok, megkezdődhet ■ az ünnepség. Mert a Valve csapata okos: ■ harminc óra alatt vérrel-vertikkel küzdése a köllésért, már ott vagy a kapuban, megmentenéd ■ Földet, aztán megint feltűnik ■ G-Man... és várhat. Jelen esztelen közel másfél évtől. Gabe Newell, ■ Valve egyszerűen istensége és az FPS-e pápája ■ Half-Life univerzum és Gordon Freeman történetét egy epikus, három részes vízióban képzelte el. A bevezetés volt a HL1, a folytatás ■ HL2, ■ vége pedig... nos, harmadik rész helyett az isteni szakra az epizodikus folytatásokat dobta ki. Az alapelve az lett volna, hogy rövid, fél éves ciklusokban 3-4 óráig, letölthető (persze csak vásárlás után) kis részekben bonyolódik tovább a történet egészen a végéig. Az indok szerint így nem kell éveket várni ■ Freeman soga végére, hisz ■ kell egy kompletten új játékok felépíteni, elég csak ■ már meglevő eszközöket használni egyfajta kiegészítőket gyártani.

Ember tervez... a terv persze ■ jött be, az első epizód közel másfél évet váratott magára – a másfél év pedig nagyon kemény akkor, ha már a látat kapard ■ folytatásért a lezáratlan történet miatt. De megérkezett és most itt van, egyetlen csomagban: a **Narancs Doboz** ■ meg felbontatlan aranybánya, ahol az FPS rajongók kísáskönyvvel bárhova csopra garantáltan megtalálják az órik boldogság aranyárgót.

ELŐTÉL

Öt játék egy árért: ■ Narancs Doboz a létező legértelmesebb összeállítás, amit csak leemelhetsz ■ paláról, főleg az X360 kiind-

latból. Öt játék, az eredeti **Half-Life 2**, az **Episode One** és az **Episode Two**, ■ **Portal** valamint a **Team Fortress** ■ lapul az izléses menürendszer egyes pontjai alatt.

A HL2 nem kap külön fejezetet. Nem azért, mert rossz – hisz ■ előző 3 ■ karakter pont ■ szenzációsát mellőltta –, hanem azért, mert egyszer már be lálltvalta: 2003 decemberi szám, 52-53. oldal, **Hero Liquid** által. A csomagba pakolt verzió többletkezelés az eredeti Xbox-os direkt portja, csak épp HD minőségben: teljes, 1080p-s felbontás, tisztább kép, közel stabil frame per secundum érték és rövidebb töltési idő. Papíron ennyi, ■ gyakorlatban kellemsen bizsergő érzés újból végigmenni a már ismert helyszíneket – ha pedig első alkalommal fedezed fel ■ tizenhetes várost és ■ többi lokációt, akkor garantáltan a 2007-es év és videójátékos múltad egyik legmeghatározóbb élményében leszel részes.

EPISODE ONE

Az egyes számú epizód tartalmilag a csomag leggyengébb része: habár másfél évig készült, nem nyújt többet két és fél-három órásszavatságnál, éppen ezért nem is tekinthető kiegészítőnek, sokkal inkább ■ Half-Life 2 fő történeti vonulatának epifágusa, a hiányzó fejezet, aminek az alapjátékban kellett volna szerepelnie. Pontosan ott és akkor folytatódik, amikor a HL2 „véget ér” – de ■ történetet nem folytatódik.

Az **Episode One** menekülés, száguldosás a City 17-ből, nem több mint egy utijárgat. Nagy útjára minden idők legjobb kársónak, ■ gyönyörűsége Alyx szerepének kiemelése lenne – Alyx végig ott lesz mellett, ketten együtt kerestek kiutat az önmagába roskadó hatalmas Citadellából. De az **Episode One** nem csak rövid, hanem kissé unalmas is, a helyszínek kicsik, az események széript jellege minden eddiginél nyilvánvalóbb... de



végjátékot közelebb. Nem csak azért, mert fontos kapocs ■ HL2 és ■ Episode Two között, hanem azért is, mert ez volt az a rész, amely komolyabban nekiveselkedett a fejlesztői buzdításoknak.

Ammeget? Egy pazar kiegészítés az alapjátéknak: ■ főmenüben bekapcsolva a játék bizonyos pontjait (kölét és méterként...) lebegő ikonok tűnnek fel, melyek a DVD filmek előzetesével alkalmazott „rendezői kommentárnak” felelnek meg. Vagyis a designer, a programozó szépen elmagyarázza, hogy ez ■ pálya miért is így néz ki, hogyan is működik a Source motor felvilágosítása és így tovább – röpítő érdekes, sok mindent,

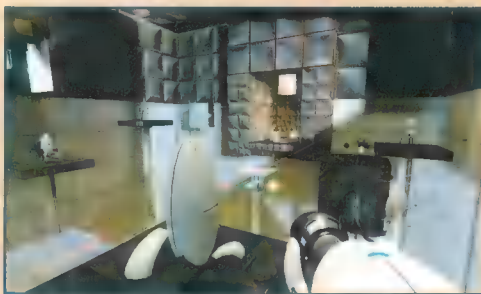
zest, na meg a szereplőket. Gyakorlatilag minden fontosabb és korábban megismert karakter felbukkan, továbbfejlesztett formában. A Valve ismétlenül visszahíradott a barlangjába, hogy a technikai csodák útjába doboz ■ összetevőket, megkapja ■ Source motor mimikái alrendszerének harmadik verzióját. A bájos Alyx minden eddiginél emberibb, már-már hús vérs lén, arcáról gyakorlatilag ledvashatók az érzelmek: ha Gordon babja kerül, aggódik, ha valami gond van ■ felkelést vezető papával, akkor összerándul a homlokát, ha boldog, széles mosoly terül ■ arcán. Persze ■ HL2 ■ lenne az, ami, ■ házikója nélkül – ne is

A BLACK MESA INCIDENS

Ahhoz, hogy megértjük ■ Half-Life 2 teljes történetét, ismernünk kell az előzményeket. A történet valójában az ezredforduló után vette kezdetét ■ Mexikóban, ■ Black Mesa kutatóközpontban. Gordon Freeman és a többi professzor fontos kísérletre készül: az idegen Xen bolygóról származó kristály elemzése kritikus fontosságú feladat, de az övintézkedések ellenére megtörténik a katasztrófa. Az elemzés végeztől gúnyozat nem bír a hatalmas energiával, egy „rezonáns kaszkád” felszökik a tér-idő kontinuitást és portál nyit egyenesen a Xen világ közepébe. Az idegenek inváziója megkezdődik, ahogy Freeman menekülése is – nem csak az idegenek, de az amerikai kormány is a túlélőkre pályázik, el kívánva húzni az ügyet. Gordon végül ■ titokzatos akadémikus-öbányos „G-Man” segítségével eljut a Xen anyabolygóra, ahol elszűzítja a portált nyitva tartó hatalmas élőlényt, a Nihilanthot – de Mr. Freeman megmenekülése nem teljes, G-Man meglepetéssel nyugtázza az akciót, a kép elsőtűt, Gordon pedig évekre eltűnik a színről.

A Half-Life 2 fejlesztésének hat évétől csak ■ technikai háttérrel szolgáló Source bőséget volt el – de megérté. Hátán már a harmadik évtől kezdve a közben bekövetkezett ■ új konzolgeneráció, megjelenés az Unreal Engine harmadik nemzedéke hitehletlen elfektapardával, a Valve motor még állja sarat: az Episode Two-hoz teljes rántelvarrást kapott, olyan erőset, hogy könnyedén pályázhatna ■ év egyik legszebb játékaiként címez.

A Valve az achievement vadászokra is gondolt, a csomag egésze összesen 99 (1), egyenként átlagosan öt pontot érő tróféit tartalmaz, melyek mindegyike remekül használja az összes játé-



főleg játékmekanika szempontjából megmagyaráz, ráadásul ■ funkció az Episode Two-t, a Portalt és ■ Team Fortress 2-t is végigkíséri.

Ennyit erről... jöjjen az igazi attrakció, ■ Narancs Dobo szíve és lelke, ■ történetet igratizálással!

EPISODE TWO

Az első epizód dögünalma után az új felvonás maga a megfeszült Kánaán: pörgősebb, akciódúsabb és tartalmasabb – plusz mint játék is nagyon jól lapre. Az Episode Two mechanikájában leginkább ■ HL2-höz tér vissza, újból előtérbe helyezve ■ járműhasználatot, az intenzív pályaváltást és ■ folyamatos történetve-

tessek aggodni, D.O.G. jókor, jó helyen robban be ■ események középpontjába.

A történetet nem taglalnám. Tessék csak felfedeztet! Legyen elég annyi, hogy ■ közel öt és fél-hat órák játékidő alatt az Episode One labirintusa után nagyobb, tágasabb és decens mozgásteret biztosító lokációkon fordulunk majd meg, többször járműhasználatot, temérék akcióval és egy olyan epikus (ámbar néhol arcpírítón frusztráló) végűs harccal, amely után szem nem marad szárazon – és ■ vulgáritás is visszaköszön, mert... a Valve már megint előhívja a Jolly Jokert, és hatalmas kérdőjellel zárja le ■ E2 eseményfonalát, úgyhogy megint lehet szüguézni ■ napkárbon, mert Gordon és ■ emberiség küzdelmének története még messze nem ért véget, sőt, a harc ■ most kezdődik igazán.

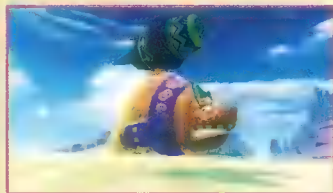
tékeletet: ahhoz, hogy mindent megnyiss, táviról-hegyire is mernek bel mind ■ öt játékot; ponton így és ilyen méretekben kellene használni ■ amúgy értelmetlen gamerecsor-dszer mozgást.

A Narancs Dobo Half-Life 2 címkéjű szegmense ennyit lenne, de a csomag még talogtat meglepetést, nem is akármilyen: innováció következik. Most!

PORTAL

A Portal minden kétségkizáróan fellavarró játék. Fellavarró, borzongató és agyament... de pont ezért lehet szeretni. Erdetileg egy ingyenes, egyetemisták által kifejlesztett érdekesség





Vannak olyan cégek, akik a teljes szoftverkiadatlakat a partijátékokból építik fel (félfelente mind 4-5, négyet, ami megjelenik), a Microsoft ugyanakkor egyelőre még csak ott tart, hogy szeretné meghódítani a játékos-partik résztvevőinek azon szegmensét, akik a kifolyt szénú Hala 3 fontatikus mellett inkább könyvedet, alkohollalborább szórakozást keresnek egy sorabba félrehúzódnak. Hiszen ez is multiplayer. A stílus meghatározása már önmagában beszédes: partijáték. Nem otthon, egyedül, véresen komolyan véve önmagunkat, hanem társaságban, vidáman, röhögve és vitalva van csupán értelem. A fuzion Frénzy második része sajnos nem sikerült túl jól, így igazán hiánypótló a Party Animals, már csak azért is, mert egy igazán érdekes és jópofa játék, a tavalyi megjelenés Viva Pinata szolgálatát alig, már ami a szereplőkkel illeti. Aki esetleg nem ismeri a pinátokat, a játékotól függetlenül pótolja azt a hiányszókat minél hamarabb, ugyanis a rendkívül színes karakterek és a szórakoztató játékmunka egyaránt működött a gyerekeknek és a felnőtteknek is: előbbiek inkább a kukákat, utóbbiak pedig a néha kimondottan éretlen humor és az erős karakterekel szerették. Az alapanyag tehát úgy tűnik tökéletes mind a családi ügyi-játékosok, mint a nagyobb büklű résztvevői számára.

AZ EREDET

Ha a zsáner igazán gazdag múltját megvizsgáljuk, két olyan cím van, ami mindig visszatér. Az egyik a Mario Party sorozat, amelynek a sémája a mai napig alapjául szolgál az összes hasonló játéknak. A lényeg sok, egymástól minél jobban különbözött apró kis játékok fűzése, amelyekben a résztvevők egymással versenghetnek. Ezek között mintegy kétszázegyként van jelen maga az alapjáték, ami lehet egy fába, amin a szereplők lépkednek, vagy egy síma értékelésképp, amin az aktuális állást lehet nyomon követni.

A másik alapnak nem szigorú értelemben vett partijáték, mégsem okozott sosem csalódást a megfelelő társaságban. Ez a Mario Kart, minden idők legjobb gokartversenye, végül alapjáték bármely epizódot. Belülük próbálkozott összegyűjteni a Party Animals-t is, ami tulajdonképpen nem meglepő: jótól lapni nem szégyen. Nezzük mennyire sikerült ez.

MARTIN III. JÓL!

Kék, végül: 360-on a mai napig nem létező, de a játékot nem lehet...



EGYEZZÜNK KI EGY DÖNTETLENBEN

A gokart alapok vitathatatlanok: ezen sem változott, hogy a nyolc választható karakter mindegyike által és nem til semmiféle járműben, csupán testi erejét és ügyességét felhasználva kiindul az első kör a versenypályán. Ezek ugyanis akár akoruk, akár nem, állandóan visszatérnek, és összekapcsolják a kisebb minijátékokat. Maga az elképzelés hablaty (attól eleinte, hogy lehet olyan „bojrokosság” indítani, amiből ezek ki-maradnak), a megvalósítás sajnos kevésbé: hiányoznak a többkörös pályák, az egy perces „menetid” nagyon kevés a taktikázáshoz, az utolsó felszedhető power-upok pedig messze nincsenek olyan jól kihasználhatóak, mint egy Kart vagy Wispeut játékban. Ezeknek a hiányosságoknak köszönhetően sajnos nagyon nehéz professzionális szinten megtanulni versenyezni, a szerencse szerepe mindenképpen legalább 50% körül marad. És hogy ez miért jó? Mert azokat a pontokat, amelyek ezen a pályán szerzünk, továbbvisszük a következő néhány minijátékra, és mindegyik végén ezerszer részeseink a bönuszokból. Eddig félig bukó tehát a dolog. Mi a helyzet magukkal a minijátékokkal? Összesen közel mintegy negyven a belőlük, de az a szám is kicsit csalóka. Kellőnek számítottak ugyanis azok is, amelyek valójában ugyanazok csak a változtatással. Példaként említhetünk az almavész, ahol az alapverzióban csak szimplán kutakgát kell kajálniuk villámsebességgel, s elénk hajított gyümölcsöt, a „második” változatban ugyanezt kell tennünk, csak éppen a kukacokra is külön figyelmet kell fordítani. Az ilyen apró csúszások eltekintve is elmondható azonban, hogy a minijegy harminc különböző próbától közül alig néhány akad, ahol a szórakoztatónál erősebb az idegesítő-faktor. Persze abban nem hiszek, hogy a stílusban lehet igazán új dolgokat kihozni, de erre egyrészt nincs szükség, másrészt egy-két igazán jópofa és újszerű dologgal még így is találkozhatunk. Ezen a téren tehát már sokkal kiegyensúlyozottabban teljesítenek a pinátok, mint a versenyekben.

EZÜSTÉREM?

Persze a végző értékelésnél nyilván nem az nyomja majd a legtöbbet a labban, hogy harminc vagy negyven minijáték van, mint ahogy az az számot semmit, hogy a nyolc választható szereplő sok vagy kevés. Ami sokkal inkább számol, hogy a Party Animals igazán hiánypótló cím 360-on, és bár néha bukdácsol a jól ki-

posztól ösvényen, összességében a művészeti rendezés, az instant móka és maga a világ a partik egyik kedvencévé teheti, még ha sosem ezzel fognak a legjobban játszani még ott sem. Nyilvánvaló, hogy egyedül színre semmit nem ér (bár ha valaki) érdekel, akkor igaz: Achievement-bánya, néhány óra alatt szinte észrevétlenül bepötyögnyajd minden mind az ezer pont, ha elég ügyesek vagyunk), csak ha ki tudjuk használni a benne rejlő lehetőségeket. A végére még mindenképpen tartozom egy összehasonlítással, ha már szóba került a Mario Party, mint a stílus klasszikusa: a játékmunka és a megvalósítás ugyan kevésbé éretlen a Party Animals-ban, de maga a világ sokkal szerethetőbb, a karakterekről nem is beszélve. Tegyük csak egymás mellé Mario-t és Hudson Horstachio-t! Úgy ösztönöz, melyikre bízhatok a hosszú távon a gyerekeket? Na ugye...

Végo
vego.576@freemail.hu

VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

MICROSOFT GAME STUDIO / KUBO STÜDIÓ
MÁS VERZÓ: JÁRÓDOK NINCS

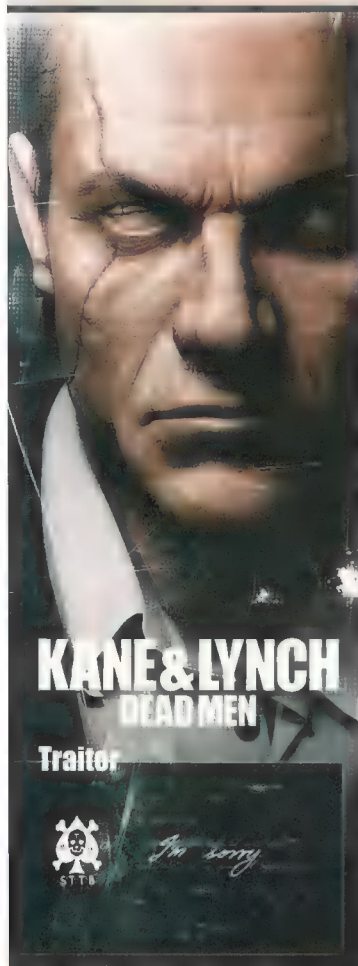
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szervezettség:	jó
hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos (4 online),
480p / 720p / 1080i, dd 5.1

✓ a 360 legjobb partijátéka
X enél azért jóval több van ebben a tabuban

7 pont

HÁBORÚ AZ UTCÁKON

[illegible]

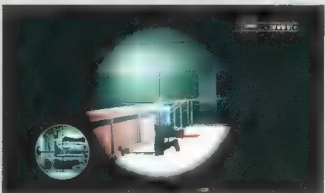
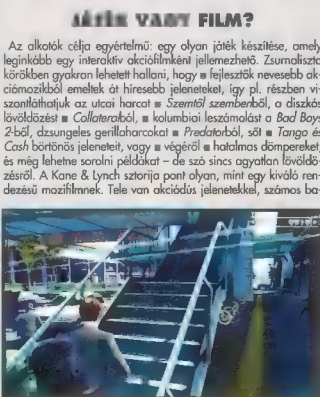
Kane a számkönyv egy részét egy bankban helyezte el, így be-
kelt szemei egy kasszafőző ex-kollégái is, ám egy másik rész-
ét Tokióba kelt repülni, ahol Mr. Retamala-val, egy yakuza-zé-
rrel is összekapcsolja a bűjszót. Számos darab fordulathoz a-
sztorban, és bár nem akarok minden pontot lefektetni, annyit azért el-
árulhatok, hogy lesz megelégedés bennük, a játék tele van új-
részletekkel, számtalan akcióidő jelenlétével, és egy adrenalinser-
kent befűléssel, ahol mindenki elnyeri a maga bűntudatát.

Bűtlis képsorokban lesz majd résznők, mely apróbb poénokban sem szűkülökdi. Kane és Lynch gyakran káromkodnak és sziközödnék egymással, és bevallom ezét is élveztem ennyire a sztori, mert némélet volt szerencsém végiginni a jöteket, és mindent értelem. Hozzáteszem, az eredeti angol hangok még jobbak is, bár úgy lenne ■■■ igazi, ha magyar feliratot is raktak volna bele, az újv már jénvea király lenne.

FIGYELÉS ÉS CSAPATMUNKÁ

Mindazt egy jó gyártás TPS formában valóslátom meg, am véletem sem úgy, mint más olajcsejétek esetében. Nem tudom pontosan leírni hogyan, de a kamero világig olyan egyedi módon követ, hogy az események full realizáltságon használnak, valószínűbb, mint bármelyik korábbi FPS-ben vagy külső nézetes lóval. Könnyen bele lehet jutni az irányításba, amely az esetek 80%-ában kapotlan is működik. Leginkább két fő elemre kell figyelni, ez pedig a csatlakozás és a fedezék. Kezdetben csak tényleg csak minél, am később később csapókat is szervezünk meg magunknak. Lehet előtérítást is, de igazából sok esetben felesleges, mindenki pontosan tudja a dolgait. Ami fontos, hogy sérülések azonnal rohanj a társadékok átdolozására például a bajt. Rajta szinten így segítenek, ha földre kerültek, am nem halhatók csak úgy meg kedvűnk bármelyik, hiszen ha kell a nézőpontjukról közel van egymással, a tulajdonságok végzetlenül. A pályák chekpointot rendelkeznek, és egy-két helyen van rástól elváló, ami a pályák közötti átváltást jelöl. A pályák közötti átváltás jönnie be a pályák nézőpontjára, mint egy és hard mód is. Ha megsérültél, először elkezdődik a vörösből és a barnából valóban, látni, valamint először a képer, azaz ha fedezékre vonultunk, újra helyrejutunk.

A fedezéknek egy hasonlóan működő, mint a Gauss elvén Waban, azzal a különbséggel, hogy itt Kane automatikusan el fedezke fel közelebb (ez pl. mindig működik tökéletesen), ám ugyanígy a bal ravaszval tudjuk becsőlni az ellenfelet. A fedezék fontos, de nem mindig szükséges, gyakran igen hatósúlyos lenni a kamikaze Rambo-módszer is. Az ellenségek lövése csikar hisz maga után... levegőben, így mindig tudni fogjuk, hogy honnan löttek ránk. Marha jó „filmes” hatással megoldásnak tartom, hogy ha egy sniperes becsülné minket, akkor a bal alsó sorokban látjuk az ellenfél célkeresztjét, ennek segítségével kikülvé így... halálos lövést.





Habár a fegyverek nem nyugoztak le annyira, azért van bőven felhozatal, hiszen használhatunk többféle pisztolyt, számos gépfegyvert, puskát, automata légfegyvert, gránátokat, sőt még snipert is, és bizony rakétavetőt is – bár maradjon meglepetés, annyit elárulok, hogy lesz rá szükség a későbbiekben. Megozza bőven.

ΛΑΤΥΝΑΝΥΝΙΔΑ

Amilyen puritán Párizs a grafkálvi időt az első sikertörténet pólója, annyira durva bontakozik ki később a grafikus motor minden ki-
rejtett ereje. Törmeny úgy foglalkoztathat, hogy a játszó gráfika szin-
te állandón képezes és igazolható igazodik, de látam benne
számos olyan látványt, és gyönyörű helyszínek, televízió
emberekkel (kaj 1000-re is – igen megalkotások, hogy ennyi-
vell), hogy én többször is lettem a hajam a látványt. Nem csak
a rengeteg gráfika effektus mit, hanem mint mint élmény,
hogy nagyon realisztikus hatások az egyes akciójeleknek, hogy
kaját ott érzem magam a helyszínen, melyhez nagyrészt hozzájár-
ul a kiváló teremtés, és a passzív filmet. Ez persze részben
készség, ám ez biztos, hogy ilyen még nem tapasztaltam más akció-
jelekben. Nem kell hozzá feltétlenül rengeteg robottal meg effekt-
uálisan, hanem a látványt, a látványt, a látványt, a látványt, a látványt,
pályához, akár több város, akár a gyönyörű határait és a
nyeri majd mindenki kezében. (Kár, hogy a motoros vezeték nem
csak idét hogyon gyönyörűdik.) A HD felbontás persze itt is nagy-
on sokat adott – összepánc, felleg olyan helyszínek, amelyek
amúgy nem nagyon bővelkednek effektusokban.

Ami panaszra hat okot, az az egyes karakterek kidolgozolásán megjelente, am a fontosabb szereplők mind-mind kiválóan lettek megírva. Főleg olyan pályákot, ahol érvényesültek a különböző karakterok személyeskedése. Emlékezték még az említett trailerre, amikor Konec szürke átlátszóban beválik a klubba, mögötte Lush-csél. Nos, meg csak nem is átvessz, mindössze úgy kell kargalni a kamerát, ahogy előlről lássuk magunkat, ahogy beszélnék. A pont ezután látható duó (jóval tömör!) díszkör nem is bevessz, pedig nem egy kistermes klubban van szó (Dead Rising fejtárgy). Rengegatót az is látványosnak találhatom, szinte minden színpadon, ahol a főszereplő megjelenik, az egészben a klubba, arról szólt, hogy a világ harca kimerültség, a klubba, arról szólt, hogy a világ harca kimerültség, az csak úgy onnét le a világát meg a csempé. Az utolsó helikopterrel állnak, a fejüket lássuk a landoló helikopterrel, hatalmas Boeing száll el, a kocsi robogott szét. Muszáj megemlítenem azt is: díszes részt is, amikor a yakuza's' tetszőlegesen a klubban felénk, az ügyet szívesen pedig a melybe zuhanok.

Mi minden vár ránk a sztori során? Hát kapasszoktatok, ■ kezdő foglalkoztatés még semmi, a diszkós lívöldözés már egy re adás, részünk lehet igaz bankrablások tüzskálá, feregetes tüzharcon egy igazi metropolisban felhőkarcól közti, hok-s más terekkel, ahol részben a városi forgalmi is feltűnik, sok-s autó, út széleén lelincelő bringák, és egy olyan dzsungeles rész, amely szerintem ■ Holo 3 kezdőpályájával is simán vedelhet. **(Azzal mi nem? Martin)** Igazi börtönlázadást szíthattok, metróalagútban lívöldözhetitek, autós üldözésben vehettek részt, és számos más látványos helyszínt is meglátogathattok. Rendörökkel.

SWAT-osokkal, yakuzákkal, egyéb bűnözőkkel, és katonák egész hadával kell majd megküzdenünk. És nem csak mindig nonstop lövöldözés a cél, olykor cselhez is kell folyamodni, pl. lopakodni. Ilyenkor a nagy hasznát vehetjük Kane harci tudásának, aki néhány gyors mozdulattal képes pusztá kézzel, vagy késsel örökre elnémítani – örökre!

MULTI

[illegible]

MIH LEHET FÉLBEHAGYNI

A Kane & Lynch-el garantáltan újra akad majd jószámlát. Legyen elég annyi, hogy én majdnem egyezményben álltam meg a Campaign mód 6-8 órá 16 fejezettel, ugyanis teljesen megfogadott a hangulat, egyszerűen érdekelni érdekel" szöveg. Itt nem egy egy szimuláció kudarca van szó, hanem egy igazság a kalciummal kovelezett jelenetéről. Kise, kisze rövid jötek, meg akkor is, ha kétféle befutás van, de ebbe a 16 fejezetbe mindent bekapoltok, amire csak szükség lehet, így semmilyen hiányérzetem nem volt, és még mindig ott van a kooperatív mód, valamint az ígértetsem tűnő művi. A K&L nagyon kellemes meglepetés volt számomra, és így joggal sorolhatok az idei ész legnagyobb sikerem közé – a Hitman alkotói most pontosan azt nyújtották, amit ígérték. Örömmel várom a folytatást!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Tényleg nagy meglepetés, hogy annyira negatív kritika után a végeredmény mégis egy 8 pontos game lett. Sőt, nos nem volt alkalom kipróbálni, de nagyon kíváncsi lettem az a teszt. Tényleg hangulatos game lehet! Szerintem megérdem a PS3 verziót, mert a kassza lezserimnek a Sony minőségű játékok felszáll.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

INTERACTIV
MAC VERZIÖ: 983

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közep
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 kooperatív, 2-8 online), dd 5.1
720p/1080i, mentés 120 kb

- ✓ Utas interaktív akciófilm, koop mód, ötletes multi X a single mód kissé rövid

8 pont

FINAL FANTASY TACTICS

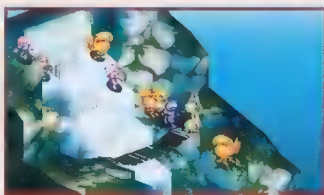
THE WAY OF THE LORD

Asson íze évszázadok óta, hogy folyamatosan hívtakozunk rá, mégis a szerencsétlenül véletlenek sora vezetett oda, hogy sokkal közelebbi cikket róla. Nem titok, a Final Fantasy Tactics-ról van szó, az SRPG-k minden felitúló prototípusáról. Mikor 97/98 fordulóján megjelent az anyag, még nem voltak hazánkban elérhetőek NTSC-s stíftok, így várunk, hátha kijön a PAL verzió. Nem jött, így cikk ■■■ született...

Pedig micsoda egy program volt! Nemcsak az SRPG-ket szereltem meg általa, hanem minden idők legjobbját Final Fantasy programját ismertem meg! Ez a felismerés előbb ■■■ is megjelent, de egyértelmű: így utólag, felelevenítve ■■■ vele töltött órák emlékeit. Ezért aztán évek óta folyton tart a lelkesimeret-furdalás, hogy ■■■ irhatunk róla cikket. Isteni igazgatószolgálatától egyenlő, hogy most, mikor PSP-re kiadták az anyagot, végre lehetőségem adódik, hogy megosszam veletek az élményeimet és tapasztalataim. Örömmel teljes, mivel a PSP változat nem egyszerűen a klasszikussá vált PS1-es változat direkt konverziója, hanem egy mestersen fellübbizott remake!

IVALKE

Érdekes ■ történettel kezdünk. Már itt bajba kerülök, mivel olyanira összpontosít, hogy még a felületes ismeretelenség is „Hol kezdjem?” problémájába ütközik. Talán ott érdemes felvenni a latot, hogy – hasonlóan az FXIII-hoz – Ivalice világában járunk, ahol egy múltbeli ismeretlen katasztrófa után a világ visszazuhant a középkori fejlettségi fokra. A sok-sok királyságra tagolt világban éppen a tragikus Örvényes Háborút ért véget Ordalo ellen. A káoszok azonban koránt sincs vége, mert a pusztítás után két ■■■ szélvihar ellenfel maradt talpon, és néz egymással farkasszemet a királyi trón megszerzésért. Az egyik Goltane herceg, a Fekete Oroszlán, a másik Lag herceg, a Fehér Oroszlán. Ebbe a küzdelembe kapcsolódik be a fűtő, egy Ramza nevű fiú, aki ■■■ nemes Beoulve háza legfiatalabb fiaja. Ezen ■■■ ponton érdemes szót ejteni arról, hogy Ivalice világa kirádszálakból és rendkívül tagolt, az egyes rétegek között szociálisan a töredék. Gyakorlatban egy nemes és egy egyszerű ember között áthidalhatatlan különbség húzódik, melynek orási jelentősége lesz majd a történetben. Ramza legjobban barátja ugyanis egy egyszerű ember, aki a Delita névre hallgat. A két jó barát éppen tanulmányait végzi az akadémián. A történet során Ramza és Delita szépen lassan beleszokszanak a trónviszályt kísérő diplomáciai és legyves harcok szövetségesei közé. Többet nem is érdemes szólni a sztoriról, mert egyrészt kelle a szövegezés, másrészt ismeretese hamar elcsúsztatja az a két oldalt. Talán csak annyit még, hogy a mese – hogy egy a nyugati sajtóban olvasott kifejezéssel éljek – po-



litikai történet körébe tartozik, mint pl. a Suikoden sorozat. Ez azt jelenti, hogy a különböző pártok és szervezetek vetélkedése, ügyessége és harca ill a középpontban, barátsággal, érdekekkel és szövetséggel meg persze árulással, valamint annyi hűbellel, mint amennyi egy háborúban előfordulhat. Ebből a szempontból a sztori fájálmakkal és tragédiákkal teli, azaz rendkívül sötét árnyalatú. Az ilyen típusú történet azért nagyon jó, mert az országok és pártok közötti ellentét dramatizálásának lehetőségeit egy egész világ felvázolására, valamint országok közötti bonyolult kapcsolati háló kialakítására, mely hosszúak ellátásokat adhat az azt feltérképezni akaró kíváncsi játékosnak.

Két fontos dolog ki kell emelnem, ami szorosan kapcsolódik a sztorinhoz és a program nemeké. Mindjárt az első, hogy ezúttal új az intro, és nemcsak az! A történet fordulópontja: csodaszép ábrázolás a cel-shaded stílusú karakterek, ki-ki a szinkronnal fűszerezve. Van azonban ennél egy jelentősebb változás! A játék első néhány órájában volt egy egészen furcsa érzésem. Mintha olyan újat látna volna valami. Nem értem, hogy miért, be tudtam annak, majd 8 éve játszottam vele utoljára. A dolog azonban nem hagyott nyugodni és kis kutatómunka után kiderült, hogy mi változott ki ez a hatás! Anélkül van szó, hogy az egész játék teljes egészében újratulajdonított. Ez ugye egy veszélyes dolog, különben valójában vihet egy játékot (de féltem vagy irodalmi művet is), mivel ■■■ szívesen barátkozik meg az ember az új szöveggel, ha már megszerezte a régi. Mikor megtudtam, hogy ■■■ a PS1-es szöveg található a lemezen, gyorsan elakadtam a régi változatot, hogy megnézzem a különbségeket, meg hát kíváncsi voltam, melyik a jobb változat. Rövid tanulmányozás után világossá vált, hogy ez és föld a különbség, meg hozza a PSP változat javát! Az új fordítás Tom Slattery kiváló munkát végzett. A mese hangulatát, az események sodrát, valamint a karakterek jellemét sokkal jobban érzékelteti az új szöveg. Nekem



nagyon tetszett, hogy ■■■ szereplők sokkal életszerűbben beszélnek (sok RPG-nél ez nem így van). A legjobban az új fordítás azonban ■■■ karakterek stílusán fogható meg. Nagyszerűen kijön ■■■ iradalmi különbség ■■■ nemesek és az egyszerű emberek között, a beszédük módján, illetve megfogalmazásukon és stílusukon. A nemeseknél kiválóan érezhető az arisztokratikus gág és a teljesen barokkos megfogalmazás. Jó példa erre az első fejezet végén Agraft beszéde, aki a nemesek és egyszerűek közötti különbségekről győzködő Ramzát. Ezen én teljesen lefáradtam, ugyanis ahogy megfogalmazta, szinte már magam is feldühödtem, hogy hogyan lehet ennyire pökhendi és cinikus magam érvéni. Itt jegyzetiem meg, hogy ezzel együtt az új fordítás sokkal nehezebb és kimerítőbb. Ez alatt az érzem, hogy a régi változat értelmezéséhez ■■■ leegyszerűsített párbeszédek miatt egy közepesen gyorsabb angolul és megleteli, ami ide lehet, hogy kevés lesz. Néha olyan árnyalat és finom megfogalmazások szövegeket olvasunk, melynek megértése biztos nyelvtudást kíván. És még valami! Agraft nagyon fontos megemlíteni, hogy őt a PS1-es változatban még Alqunsnak hívták, ■■■ ■■■ nevek (karakterek, kasztok, szörnyek stb.) is átmentek némi revízió. Egyrészt sokkal közelebb állnak a japán változathoz, másrészt a nevek módosításával valahogy jobb ésszerűen sikerült kialakítani. Összességében a fordítás egészen kiváló lett, így a veteránok számára is érdemes végignyomni újra az anyagot, mert a sztori rejtegethette megletéseket. Ezek után én nagyon kíváncsi lettem a Final Fantasy V és VI CBA változatra, mert Slattery azonos a teljesen újrafordította, állítóg hasonlóan profi módon!

JÓ

A fergesége történet még kevés lett volna, hogy az FFT az SRPG-k etalonjává váljon. Kelllett ehhez egy elképesztően kímült har-



...貴方は何をしようというの？





ci és fejlesztési rendszer, melynél jobbat azóta sem alkotott senki. Az előbbi kapcsán talán annyit lehet elmondani, hogy a küzelmekben a »ügynevezet« CT-pont (össze a főszerepet). Amikor 100-ra ér, akkor léphetünk emberünkkel, illetve a »ellenfelek« ekkor jönnek. A kisze döntött perspektívából látható 3D-s terepek képelelteli négyzetekre vannak felosztva. Minden lépésünk, támadásunk, tárgyhözmozdításunk csak egy bizonyos kövöltséghez (és adott mennyiségű CT-fogyasztás) (egy »ét« bele kell kalkulálnunk a mozgásba). A körlet szerinti csaták nem kevés stratégiai érzéket igényelnek, a »sikert kulcsa« a jó lépéseken múlik. Néha olyan a játé, mint egy pengelen lócoló sakjátárszma, elég egyetlen rossz lépés és borul minden. Ez viszont rengeteg kihívást rej, mert ha »megfontoltan« és átgondoltan cselekszünk, babja kerülhetünk. Léveges, hogy szinte mindig csúdljunk valamit, amire EXP és JP pont jár. Az EXP szerepe egyértelmű, a JP a kasztok miatt fontos.

A kasztrendszer az FFT egyik legbrillánsabb alkotása, melyben egyszerre egyesül a »játék tradíciója« és az SRPG-k egyedisége. Aki ismerte a FFV harci rendszerét, az könnyebben képet alkothat a Tactics fejlesztéseiről. Auról van szó, hogy minden egyes karakterünket kasztokba sorolhatjuk. Minden kaszt speciális tulajdonságokkal és lehetőséggel ruházta fel embereinket. Az elején még kevés kasztunk lesz, mint a »squire« (harci harcos) lovag, fekete és fehér varázsló, kémikus. Mindegyik kaszt rendelkezik speciálisan kifejlesztéshet képességekkel, ezek megtanulásához kell a JP. Egy gyakorlati példát véve alapul, ha fekete varázslónak fejlesztünk ki varázslatokat, akkor később, amikor ugyanazt az embert megesszük lovagként, lehetőségek lesz vele fekete mágiaikat alkalmazni. Ebből következik, hogy a »játék elején« lesznek olyan alapképességek, amiket rögtön érdemes kifejleszteni minden általunk használt embernek. Ilyen például a »különböző gyorsaság« és itemek megtanulása, de ami még ennél is fontosabb, a Squire kaszt JP Boost tulajdonsága. Ez a képességet kifejlesztve, az ability rész-nél felhelyezve a cselekvéseink után több JP-t kaphatunk, ami a »já-

ték elején« nagyon fontos. Egy-egy kasztban tartva a »megfontoltan« egyre magasabb szinteket érhetünk el. Egy idő után aztán érdemes az embereinket más-más kasztokba sorolni. Ennek egyrészt az az értelme, hogy így egyre több tulajdonságot kifejlesztünk ki, másrészt újabb kasztok jelenhetnek meg (pld. ahogy elérjük a 3-m szimű lovagot, megjelenik a »Mork«). Ha változtatás fejlesztünk, egészen sok kasztot tudunk előhozni. Fontos, hogy legalább egy lányt istápoljunk, mert bizonyos kasztok nemkellhez kötődnek (Bard csak férfi, Dancer csak nő lehet), és nem jönnek elő más-képp. Később embereinket elküldhetjük küldetésekre, ahonnan gazdag JP és gil zsákmánnyal térhetnek haza, ezeket mindig érdemes megcsinálni. (Érdekes a »játék elején« megnézni a Tutorial részt, mert ott sokat részletesebb tájékoztatást kaphatunk mindenről.)

A PSP verzió a kasztok területén is rej megfontoltságot. Egyrészt most már ki lehet fejlesztetni a Dark Knight kasztot. Ha emlékszünk, a gyilkolókkal Cid ebbe a kasztba tartozott, most már ügyes fejlesztéssel bárkiből lehet hasonló »erő« harcos. Ezen kívül elérhető még az Onion Knight kaszt, ami egy kis bónusz megleti a készülő FFTA2-ből.

MEGLÉTSÉSEK

Folytassuk a megfontoltság felsorolását, hisz a PSP változat bővelkedik ebben. A két bónusz kaszt mellett van még egy-két új-donság. Először is végre a »16, hanem akár 24 karaktert« vehetünk fel a »történet során«. Az összes titkos karakter megvan a PS1-es változatból, készük a »jó öreg Cloud is az FFVII-ből – mikor a LifeStreambe zuhan, halálra be kerül ott! A régi titkos karaktereknek kívül két új figura is felbukkan. Az egyikük Bahfar az FFTII-ből, a másik Luso a megjelenien készülő FFTA2-ből. Utóbbi tehát jelenléte csak egyfajta ajándék, hisz az FFTII és az FFT között több ezer év tellt el (A Tactics halálra jövője), míg a DS-re készülő FFTA2-nek nem sok köze van ehhez a részhez. A karaktereknél, kívül, illetve azokhoz kapcsolódva új küldetéseket is találunk (a titkosokhoz és a sima embereinkhez is), melyek nagyzeren egészítik ki a sztorit. Vannak még újabb cuccok is, tehát tartalmaik is szépen felülnövekedtek a »játékot«.

Csúzlal, ha találunk hasznos partnert, lehet egymás ellen is menetelet nyomni, »sőt« még küldetéseket is vállalkozhat közösen! Végre kiderülhet, ki fejlesztett jobb, erősebb csapatot!

ÉRTÉKELÉS

A konverzió azonban nem mentes néhány hibától. Az egyik ilyen, hogy a komolyabb varázslatoknál, támadásoknál a hangok és a grafikai effektek nincsenek összhangban, kicsit cúsúlnak.

Egyébként is a hangeffektek mintha gyengébben szólnának. Picit lassabb is a »játék«, mint a PS1-es testvére, szerencsére nem vérszen, hamar meg lehet szokni (a japán verzió állítólag rosszabb volt). A zenék minőségére a konverzió szempontjából nem lehet panasz, erre pedig nagyon hgyteltem, mert a FFT-különlegesen szép és élvezetes muzikái vannak, melyek egészen különleges hangulat teremtenek (az elején trójátok be névnek, hogy PolkaPolka, ha meg akkorok hallgatni őket), és kitörésként benne maradnak a »ember fejében«. Grafika még ennyi év távlatából is pazar (a kis-se tempo színek egészen kiválóan adják vissza a világ hangulatát), itt nincs helye semmi változtatásnak. A szavattaságról pedig annyit, hogy én már a PS1-es verzióba is beleéltam vagy '80 órá, ebben a verzióban pedig még több extra nővél a »játékot«.

Az értékelésben könnyű dologban van. A FFTI mindig is egy tökéletes »játékot« tartottam, amit most sikeresen megfejtek egy briliáns fordítással, tartalmi tinnagból és kiváló filmekkel. Ezek mellett még a »jó« hibák is megbocsáthatók. Ha még soha nem próbáltad a »játékot« akkor azért, ha pedig már végig talad PS1-en, akkor azért érdemes megszerezni PSP-re. Csatlódás kívánn!

V. Mik

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

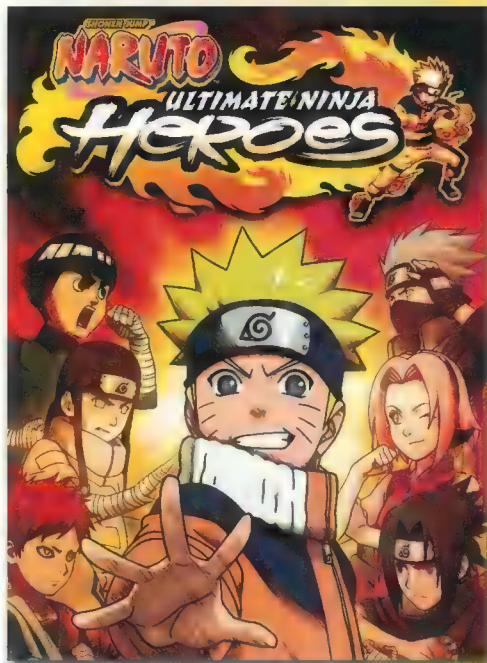
SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓK: JELLENLÉB NINCSEK

grafika:	kiváló
játéshozhatóság:	kiváló
szavattaság:	kiváló
/ hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 online)

✓ egy kiváló játék tökéletes remake-je
X egy-két konverziós adódó nézőszöveg baki

10 pont



A filler-epizódok tömkelegével a végtelenségig hozott anime onmagára találása után minden jel arra mutat, hogy végre jöhet a fronton is a helyes útra tévedő a Naruto széria. A hazai mangakultúra népszerűségének köszönhetően immáron magyar nyelven is élvezhető Shonen Jump műanyagfalnyal több mint egy tucat videójáték adaptáción keresztül már, többek között a sikerrel. Az **Ultimate Ninja Heroes** inkább az előbbi kategóriát erősíti – ami jó, mert így nem csak a Narutardok emelhetik le a botrán a polcra. Hopp bocsnát: előlítették.

GENIN FELHOZATAL

Az **Ultimate Ninja Heroes** nem teljesen új játék, sokkal inkább az **Ultimate Ninja Heroes 2** című PS2-es változat kicsit megkurtított, hardverható formája. Alapjában véve egy grandiózus polozkodás, változatos játékmódokkal. Kezdeknek itt van rajtán a „Heroes Mode”, ahol háromfős csapatok esnek egymással – az előre definiált kasszikus felállítás mellett saját team is verbuválható a Naruto univerzum harcosaiból, ami jó. A sérülések harca harca történő továbbvittele már nem annyira, magosabb nehézségi fokon a UNH bizony megizgatja az embert. De legelőbb élvezetesen teszi, a harcrendszert remek gyakorlatilag egyetlen gombot használ, megjelöli az egy újabb valamelyikét. Könnyen kezelhető, egyszerű, semmi Guilty Gearre jellemző túlbonyolultság. Elvège a Narutáról szó, ami ugye nem a magukatúra ékköve.

A hősök küzdelme után összetettebb élményt a Promóciós Teszt tartogat. Nem más, mint előre meghatározott feladatokat követelő missziók halmaza, ahol az előrelépés egy hatalmas ranglétra formájában kiváltható: a do-

log pikantériája, hogy a legtöbb misszió más játékmódokban történeti brillírozással, scrollok gyűjtésével lehet megnyitni, így az lényegében a maximálisnak szól, és viszont garantáltan megtalálják majd a számítógépes, főleg, mert időközben a egyes szereplők tulajdonságai is feljebb tornáztak power-up pontok bezebevelésével. Az igazi attrakció persze a multiplayer módus, az od ha támogatás révén csak egy közeli barátot lehet egymás torkának esni, akkor viszont a teljes arzenál.

Az **Ultimate Ninja Heroes** roppant egyszerű, roppant élvezetes és roppant szép – egyből bajtalan csak az, hogy tartalmi szempontból egy kissé talán soványka, na meg sokat is tölt. A feladatok azonban ellátják, és pedig pont elég a sikerhez.

W

**NARUTO:
ULTIMATE NINJA HEROES**

MANGA HÍVŐK
VIRÁG VERZSÓ, JELŐLŐK, BÉKÉK

<p>grafika: jó</p> <p>játszhatóság: közepes</p> <p>szórakoztatás: jó</p> <p>zene / hang: jó</p> <p>hangulat: jó</p>	<p>kívülről: jó</p> <p>közepes</p> <p>jó</p> <p>jó</p> <p>jó</p>
---	--

1-2 játékos

7 pont

✓ egyszerű, szórakoztató
■ tartalmilag sovány, sokat tölt



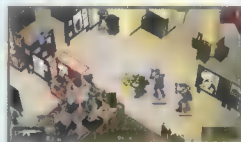
Katonáskodni jöszönni jó, kommandó még jobb. Hisz egyébként mikor van rá alkalom, hogy valaki büntetlenül berúgja a másik bejárati ajtaját, kist/fényvöröslőit hajlítják a lába elé, öltöztetik vele, közben meg sehol senki a száján, ahogy azt a remélhetőleg „Kiképzésben” produkálta Denzel Washington és kis csapatja? Persze nem minden különleges osztályos begöngyöl állat, sőt: nem is csoda, ha kiskorában mindenki a masinista/úrhajós korszak után fejezték akar ragadni, hogy kilyuggassa a rosszfiúk mellényét. Itt az idő a régi álmokat leporolni, a **SWAT: Target Liberty** könnyedén ránt vissza a gondolán gyerekkorba.

DEBUTANT JÁTÉK

Talán néha túlságosan is, a TL érezhetően alacsony költségvetésű játék, vagy nagyon amatőrök álltak neki. Nagy nehezen kiszakozható, hogy az alapot a Kilencet Liberation szolgáltatta: nézőpont módosításban rögzítve, ugyanaz az érdekes célrendszer átmenni, csak egy világban lemarad a lényeg, a világozottság és a hangulat. A SWAT célkitűzése az, hogy a különleges kommandó hadműveleteit illeszkedjen a játék formájába, maximális hűséggel, de még úgy, hogy éppen szórakoztató legyen. Legelőbb papíron.

Ha egy táblán kéne ábrázolni a TL játékmódot, minden bizonyulni a pontból álló felsorolás lenne az egész. 1. Elindul az első. 2. Megjelenik az ellenfél. 3. Megvár, míg a csapatjaid automatikusan szenné lövik. 4. Jelenlét a hullát. 5. Mász tovább a következő szobába.

Máró leegyszerűsítés? Megjelöl, de sajnos lényeg ennyiből áll az egész. Nincs értelme a missziók előtti csapatalkotást vagy levezető választást, mert minden küldetés egyazon séma szerinti zajlik, teljesen mindegy, hogy automata vagy felbontottan gígyogóval mész le az aluljáró, a végigrendszert ugyanaz lesz: a húzókat megmérted, a rosszfiúkat sequeflattad. A részletes parancsokkal sem kell túlságosan bajlódni – nem csak azért, mert az irányítás eléggé túlbonyolított (egy-egy új felhívás a csatlakozás állat 3 lépésű feladat, ami remek lehet az akció hévében), hanem azért is, mert a team többi tagja a lényeg, vagyis a fejezvehasznált automatikusan



megcsinálja. Persze minden kutyát itt van, ami csak egy nagyon macsó kommandó óvén figyelhet – kist és fényvöröslő, C4 az ajkai robotmódhoz –, de mire sikerül előhalozni és elhajítani, a célpont már vigan máshol jár. Legelőbb a jobbak esztelen, hogy általánosságban az ellentek nem mutatják a intelligencia halvány jelet sem, egyhelyben állva lövekelnek és várják a biztos halált. Néha visszalélek, de általában akkor is annyira melle, hogy atól még Benny Hill is elpirulna – te meg hibba céloznál, a nézőpont miatt ügysem látás semmi, ami 4 méterrel arányos van. Ha a volóságát kevésbé elragasztó taktikus akcióra vágysz, akkor nem a te játékok – inkább a új Syphon Filtert emeld le a polcra, az garantáltan tartalmasabb, szórakoztatóbb és élvezetesebb. Más meg nem számít, ugye.

W

SWAT: TARGET LIBERTY

MÁS VERZSÓ

<p>grafika: közepes</p> <p>játszhatóság: elmegy</p> <p>szórakoztatás: közepes</p> <p>zene / hang: elmegy</p> <p>hangulat: közepes</p>	<p>közepes</p> <p>elmegy</p> <p>elmegy</p> <p>elmegy</p> <p>elmegy</p>
---	--

1 játékos (4 online), wii

5 pont

✓ kellekés
■ gyorsan megvalósítható



nyártelen, mint a már » legelején közel játszhatatlan magasságokba emelkedő Pursuite fűző, de épp elege ahhoz, hogy » PSP nem tilti egészséges módon repüljön a szoba valamelyik szegletébe, akár több alkalommal is. Egyhuzamban. Üvöltve. A legtöbb problémát a nagyon szűkösre vett időkorlát fogja okozni, de » egyes objektumok védelme során az elkerülhetetlen »olyan sok ellenfél ösztönli a képmébe, hogy nem tudok odafigyelni!» hiba is előjön.

Ha sikerül kijelölni \equiv idegmodon és még a gép is működik-e a pillanatban (az \equiv UD pedig \equiv "törtéket", érdekes állapotok szemrevételezés) = multiplayer módot - mert még van is van. Nagy jótételek, coop támogatás: az \equiv adat versemzés/számítás formula mellett az E nagyon okosan kijelölt \equiv rálepadó-kártyák: ha a jótételek még úgyis e körül forog, akkor mit \equiv szövegkörnyezet a többszereplős módhoz is?

Az Extreme Justice nem lép előre látványosan, \equiv bővíti új hozzávalókat a formulák, inkább csak hibákat javít és csinál - ilyennek kellett volna lennie az első résznek. Az egymészézés módokat tartalmaz, de \equiv nehézségi szintek belsővé még mindig nem tökéletes, de határozottan élvezhető, a multi-

player módozat pedig jelentősen ki tudja tolni ■ szavatossá-
got, feltéve, ha akad ■ közelben EJ tulaj. De miért is ■ akad-
na, hisz ■ EJ kiváló ár-érték pótlék, ráadásul az első olyan PSP
játék, amely teljes egészében magyar nyelven kommunikál,
mind a feliratok, mind ■ hangok tekintetében, az effajta ho-
sításokat pedig kötelező támogatni – vagy te is meglepszd?



SCEE / BIGBIG
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
szó / hang:	jó
hangulat:	jó

✓ tartalmaz, akciódús
X nehézségi fok

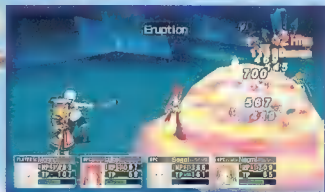
8 pont

A jelen állás magyarországi viszonyok között valószínűleg a legerősebb érvelés az, hogy a rendelkezésünkre álló Szonyi információk alapján tett bátor kijelentés. Ha esetleg ez bármilyen rajtunk kívülről okok miatt mégsem valósul meg, kárunk az az 576 Konzultációk elvégzése érdekében. Ha azonban tényleg magyar lesz, akkor kárunk is megmondhatók.





TALES OF THE WORLD Radiant Mythology



Az évek során a Tales sorozat egyenletesen magas színvonalat tudott tartani a JRPG-k népes és kiváló meznyében. Volt ugyan egy-két – a többinél – gyengébb próbálkozás is, de az olyan részek, mint a Symphonia vagy az Abyss biztosítottak bennünket, hogy egy egészen rendkívül szánóról van szó. Emiatt aztán az utolsó idők alatt óriási rajongótáborot gyűjtött maga mellé a sorozat. Ezt a masszív sikert akarja most kihasználni a Tales of the World: Radiant Mythology.

A készítőknél felmerült az ötlet: mi lenne, ha az eddig megismert és megszerzett legnépszerűbb Tales hőseket egy játékban szerepeltetnék? Felvetődött persze a kérdés, hogy mindez egy nagyszerű ötlet, vagy pedig egy erőltetett próbálkozás tanú-e vagyunk? Én magam az utóbbi fele hajlok, mivel nagyon nehéz voltam meg a játékban az összetartó kohéziót. Egy alkalmi rajongó számára bizonyára élvezetes olyan csapatot vezetni, ahol mondjuk Kratos vagy Red harcol együtt, én viszont nem tudom magam függetleníteni attól a gondolattól, hogy az egészek csak pénzszaga van. Elég csak megfigyelnünk a Tales játékok eddigi világait: jól látható, hogy általában a részek között nincs kapcsolat. Kivétel ez alól a Tales of Destiny I és II, melyek folytatásai egymásnak, illetve a Symphonia és a Phantasia, melyek ugyanabban a világban játszódnak, kb. 4000 éves idő különbséggel. A többi rész viszont teljesen önálló epizód volt, mindenfajta kapcsolódás nélkül.



Kíváncsi voltam hát, hogyan fogják a Tales hőseket összehozni. Kétségem mondom nem volt, hogy meg tudják oldani, hisz régóta nyilvánvaló, mennyire sikeresszencia olyan hőseket, szereplőket, személyeket egy műben szerepeltetni, melyeknek általában semmi közös egymségek (lásd Allen vs. Predator, RoboCop vs. Terminator). Itt úgy oldották meg a dolgot, hogy egy Tereza nevű hely járunk, ahol a világokból összehozták Manna fa gyökereit. Ezt a világot súlyos veszély fenyegeti, és csak te, a Manna fából született játékos tudod megmenteni (nem, kizárhat és nevetni az adathoz hőseinknek – elején). Segítő is akad, megházza Marmo, aki a főhőshöz hasonlóan ugyanannyira keletkezett, csak ő nem emberi lény. Ok lehetnek volna neki a világ megmentésének.

Ennek kapcsán érdemes rátenni a játékmegneve, mely igen jól jött be, mivel kölcsönösen leegyszerűsített. Az évek során megfigyeltem, hogy ha egy JRPG sorozat egy epizóddal elmegy a küldetésmegoldás játékmegneve felé, akkor ott szinte automatikusan minőségromlás jön. Ez történt Arc the Lad 3-nál, az Atelier Iris 3-nál is. Sajnos itt a ToW-nél is ez a helyzet. Az, hogy az elején a medias rész kezdődik a program még ok, de hogy közben szinte nulla történettel kelljen számolnunk, már több, mint furcsa.

A játék központi egy állású néző, ahol a főhős egy Ad librium névű szervezet tagja lesz, több más Tales hőshöz hasonlóan. A csapat feladata megmenteni a Manna fát, és ezzel a világot. Ennek a szervezetnek a szolgálatában kell a guildok küldetéseket elvégezni, melyek kimerülnek a „találd meg”, „fedezd fel”, „old meg” hármasból. A fokozatosság elve persze érvényesül: először semmilyen misszió nem lesznek, később jönnek a lenyegesebbek. Általában a város körül elterülő labirintuszok kell kalandoznunk, melyek valóban hatalmasak. A nagyjából 300 küldetés így letérve vonzónak hangzik, valójában azonban kisebb egykapitáris kiegészítők, és könnyen monotonitáshoz, majd unalomhoz tudható az anyag. Súlyosabb gond, hogy a küldetésközpontú játékmegneve akán a sztori kidolgozatlanság és érdektelenség lett, pedig egy Tales játékot mindig is az izgalmas cselekmény miatt volt érdemes végigvenni. Úgy érzem, hogy a mese háttérbe szorításával kell megfigyelnünk a különböző Tales hősek szerepeltetéséből, mivel normális főmár képtelenség volt úgy megírni, hogy mindenki a karakter-

rének megfelelő szerepet kapjon. Ezáltal viszont a játék szinte csak a küldetések mechanikus megoldására és a harcokra van kiterjesztve, ami idegen az eddig megszokott Tales világot.

Szerencsére a harcok sokkal szórakoztatóbbak lettek. Továbbra is folyamatosan megy a küzdelem, több csapatot esetén igen látványos. A rendszer alapján nem változtattak, kicserélt az Abyss-ra a program ebben a tekintetben. Itt jegyzném meg, hogy a városok központi szerepben van, olykor, hogy mindig ide térhetünk vissza, itt fejlesztgetünk, vásárolhatunk, mint a régi Diabloban. A grafika – lehet belekérni, jól talán azt is megkocázthatom, hogy az anyag az egyik legzsebb RPG PSP-re. A helyszínek és a karakterek gyönyörűek, a bonyók is látványosak, bár a labirintuszok lehetnek szűkek, mivel kicsit homályos, ködös a kép. A zenék megmaradtak a szokásos Tales stílusúak, azaz hangulatosak és szépek.

Ezzel együtt én elégedetlen voltam a programmal, mivel ahhoz képest, hogy egy Tales címről beszélünk, kissé leegyszerűsítettnek találtam, melyből sokkal többet ki lehetett volna hozni. Mindenképp egy újsó történet keretében kellett volna összehozni a hőseket, egy olyan mesében, ami mindenkit lenyűgöz és felbőszít. A készítő azonban könnyebb utat választott, így be kell látnunk egy közösen írt, de karanténos kiegészítőt. Ebből kifolyólag én igazán a Radiant Mythology-t megszokott Tales rajongóknak tudom csak ajánlani. Akik pedig olyan új Tales anyagot szeretne, amelyben valódi sztori is van, az kénytelen lesz várnani Nintendo gépet venni, mivel az Innocence és a Tempest DS-re, míg a Symphonia folytatás, a Knight of Ratatosk Wii-re fog megjelenni.

V. Mikl

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELLENK NINGO

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szereplők:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ nagyon jó grafika
X szinte nulla történet, kissé monoton

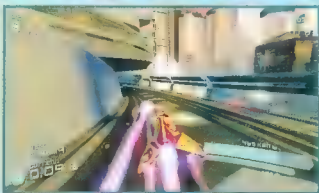
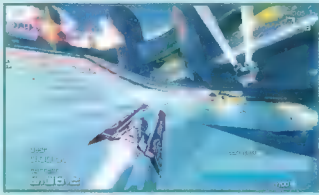
6.5 pont



Ho volt játék, amely önálló stílust teremtett, akkor az mindenképp a Wipeout: nem mintha nem lett volna kardában is hatalmas tempói diktáló, futurisztikus környezetet használó száguldos, de egyik — ért el olyan kultuszot és egyik sem alakított magának ki ennyire egyedi művészi megközelítést. A Wipeout sorozat a PlayStationnel mutatkozott be, de az első epizódból utolsó cseppel a PC-s verzió facsiarta ki — a széria azonban konzolon élt tovább, nem is akárhogy. A nagy generációváltást leszámítva szintén minden évre jutott egy folytatás egészen a 2002-es Fusionig, mely után kényzenphörögve vonultak a futurisztikus kasznik, hogy megformálva, hihetetlen grafikus parádével körítve térjenek vissza immár az a hardverható Sony konzolon — a most bemutatásra kerülő **Wipeout Pulse** ennek a hagyatékainak (múlt) örököse.

LEAVASD FEL A VÁLTÓT

Mi is az a Wipeout? Vegyiszo, minden külső behatástól mentes sebességdőlés és adrenalinfrócs. Vagyis pontosan az, amelyre manapság szükség van — azonnal, szallangtúl mentes instáns játékélmény. A Wipeoutban boldogulni nem tudás, hanem művészet: az atomtomas, kanyarokban bővelkedő pályaszerkezet, az igazukhoz ragaszkodó ellenfelek és az ehhez passzizozott hatékony sebességfokozatok miatt — első egy-két óra az újoncok számára könnyörtelen lesz. A jórú — arra megy amerre akorad, állandóan a falnak csapodsz, dobszennelki üldösz egy ellenfeletől a másiktig, míg fel nem robbanasz. Aztán rözelez. Kilapasztolod,



MARTIN HELCSZOL

Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...
Ami még érdemes...

hogy mikor és hogyan veheted be a kanyarokat, hol vannak a gyorsítók, és hogy fordulni nem csak az iránygombokkal, de a fekéző lapátok használatával is lehet... és száguldos.

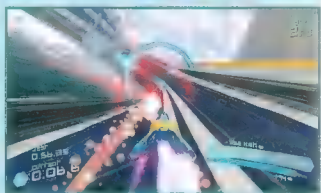
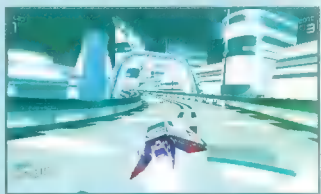
Aztán komolyabban neküláz a versenyszorozatok és megkezdés: már nem egy zajlik, ahogy eddig. A Pulse egy méhkaszerű gride, vagyis rácsrendszerbe gyűjt az egyes eseményeket. Minden grid több típusú és számú futamot ölel fel, szemezve a klasszikus játékmódokból: — egyszeri, három körös és több apparatnak kiállító versenyen felül időmérés, gyorsasági körök és a zóna vár — mi is az a zóna? A létező legkönyörtelenebb rándmódot teljes valójában: jltizást, mindenmüi csemetét megfosztató pályacybentér — egy előzmű hajtó és végtelen könnyönyűg. Látszólag. A feladot egyszerű, túlélni — megvalósítani már nehezebb. A sebesség másodperctől-másodpercére nő, a kanyarokat egyre nehezebb — azed be, míg nem felrobbanasz. Ha szerencséd van, akkor 3-4 perc után, ha nem bírsz a több száz kilométerrel, akkor előbb.

Gridből nagyon sok van, összesen 236 (!) kampány esemény vár arra, ha teljesíted — 12 új pályát, 20 csapó/hajó köze 5 új, 7 játékmód. A Wipeout 3 óta feltűnően hiányozt Eliminator és a gyorsasági körökkel együtt. Az új szakszok nem csak stílusban, de méreletben és könyörtelenségben is igazodnak a Wipeout filozófiához: hirtelen és könyörtelen elcsúsznak a kanyarokkal tartanak folyton ében, sőt, néhol még a „lent” és a „lent” fogalmát is átértelmezik: a „Mag-Strip” egy olyan mágneses csúszó, amely a talajhoz préselt a hajódat, így fordulni elő az, hogy néha a pályán száguldosz tovább, vagy éles, 90 fokban fordulhatok veszel úgy, hogy közben csak a gázra lenyerelez.

És most még csak a fejlesztők által létrehozott szakszok — sajátot is kreálhatsz magadnak. Nem csak egyszerűen beállíthatod egy-egy verseny feltevéit, de saját gridet is építhetsz, annyit is olyan típusú versenyt préselve bele, amennyit csak akarsz. Még mindig nem elég? Ne aggdó: a Wipeout Pure annak idején zász-lövőként taposó ki a szavatsóságot kitoló letölthető anyagok út-vonalát, a Pulse pedig nem lesz másként. A megjelenés után nem csak új csapókat, de új pályákat és a hajódra nyomtatott skinet is megadhoz szálthatsz a nagy Wipeout hálózattól.

Úgy érzed, mindent eljátszál már és többet nem nyújthat neked a Pulse? Tévedsz: a multiplayer módot még nem is látod. A Pulse a létező összes módosított számítástechnikai, az egyszerű játékmegoldások felül, Ad Hoc, Lan és Online módban is megmutatható, hogy le vagy a sebesség királyja. Ha jól teljesítesz, akkor a szlotizáció is megoszthatod ismerőseiddel: a Pulse egy igazi életfali, MINDENT megjeltesz. Azt, hogy hány gridet teljesítettél és milyen eredménnyel, hogy összesen mennyit játszottál online, lanon, single módban, hogy mennyire váltál jobbat — meg egyes hajókhöz, hogy mikor és mennyit fekvettél használtál az egyes típusokat, mekkora sérülést okoztál.

Két évet kellett várni vámi, de teljes mértékben megérte: a Wipeout Pulse közel tökéletesre csiszolt gyémánt. Nem forradalom, nem új találmány, egyszerűen csak minden szempontból kifogástalanul összerakott, tartalmas és szemtelgyönyörködtető szép sebességdőlés.



WIPEOUT PULSE

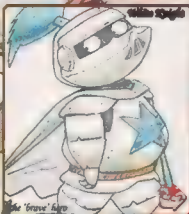
BONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatsóság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

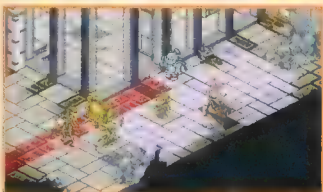
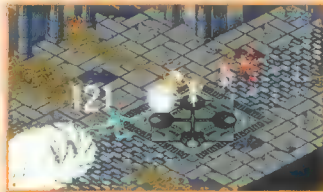
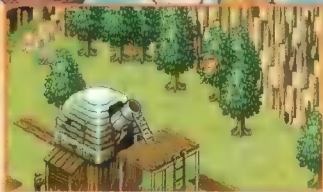
1-6 játékos, wifi

✓ gyönyörű, tartalmas
X bele kell rázódni

8.5 pont



MESE A FURCSA CÍMŰ JÁTEKROK



Kévs játék okozott eddig nálam oly mértékű homlokárcsúszást, mint a **Popolocrois**. Annyit tudtam csak, hogy egy sorozat negyedik részéről van szó. Az előző epizódok csak Japánban jöttek ki, PS1-re és PS2-re, tehát az első, amely angolul is megjelent. Amikor először megláttam azt hittem, hogy a program valami furcsa GBA átirat, amit véletlenül áthoztak PSP-re. No, nem mintha olyan rossz lenne a grafika, csak éppen nem tudtam hova rakni a buluska karaktereit. Az már ugyanis az elején lerit róla, hogy egy fiataloknak, hovatovább gyerekeknek szánt gémmel állak szemben, de nem gondoltam volna, hogy RPG lesz végül belőle, mivel a játék pontosan annyi időseknek szól, amennyi kezdetben a főhős, azaz kb. 10 éveseknek. Ezt persze nem pejoratív értelemben mondom, hisz elfizsem, hogy ennek a korosztálynak is kelljenek játékok, de azért az RPG-k esetében felmerül egy két probléma. Nyilván egy fiataloknak készült JRPG-ben szükség van némi butításra. Egy ilyen játéknál senki nem várhat komoly, eget rengő sztorit, esetleg mély és gazdag párbeszédet, érdekfeszítő harci rendszert, vagy ha igen, legfeljebb lightos formában. Ez utóbbi feltételeknek az anyag teljesen megfelel. A harcok könnyedek, kicsit az FFVII ATB rendszerre emlékeztetnek, lesz tehát egy csik, ami ha felülkötött kárádhatunk, illetve emberünk automatikusan azokat a parancsokat fogja végrehajtani, amiket a menüben beállítottunk.

A sztori végtelenül mesészerű. Egy képzeltbeli királyság trónörökös gyerekeinek kell megmentenie az anyukáját, aki 10 évvel korábban egy veszélyes démon támadása miatt kómába esett. Senki nem várja tehát eposz küzdelmeket, vagy izgalmas dramaturgiát, itt minden fordulat kiszámítható, és kiskékkel tarkított. Csak úgy, mint a párbeszéd, melyek teljesen sablonosak, teljesen a gyerekek igényeire igazítottak. És itt jelenik meg egy nagy probléma a játékkal kapcsolatban. Nevezetesen: vajon kinek szánhatók? Ha leszámítjuk az angol anyanyelvű

gyerekeket, érdemes azon elgondolodni, hogy egy tíz éves – vagy fiatalabb – kilyök még ilyen egyszerű szinten sem tud annyira angolul, hogy a programmal élvezetesen elboldoguljon. Mire pedig meglátni, már régen magasabban szárnyal az igény szintje, hogy egy ilyen stuff mellé leüljön, igazán még azotnak a generációnak sem tudom ajánlani, akik meg akarok ismerkedni a JRPG-k világával, és korábban még nem találkoztak egyel sem, mert nekik is túl gyerekes lesz.

A program képi és zenei világa alkalmazkodik ehhez. Ez azt jelenti, hogy a rajzok mesészerűek és egészen jól meg tudják ragadni a gyerekek fantáziáját. Talán jól mutathat, hogy tesztelés alatt a barátom 11 éves húga kíváncsian leült mellém és figyelte, ahogy játszom. Már az intróval megcsillant a szeme, mivel egy egész jó rajzfilm keretében ismerkedhetünk meg a történet alapjaival. Aztán a sztori során folyamatosan fordítanom kellett neki, mert állandóan új kérdése, miről folyik a szó. Később hangos felkiáltásokkal kommentálta a harcokat, amikor meg levertem egy aranyos formájú eget, hosszasan dorgált, hogy miért bántottam egy ilyen „csú” jószágot. Látszott, hogy lekötötte a dolog, amit akkor látni bizonyítva, mikor belettem a FFT-1, mert utána egyből áthaladt...

Az esetlő okra visszatér a végig bizonyítékul látom, hogy kinek is szól valójában a program. Olyan szűknek, olcsónak van türelmük lelni gyermekükkel közösen játszani! Számukra egy jól emészthető és tényleg kellemes, mesés élményt fog adni a **Popolocrois**. Arról azonban nem vagyok meggyőződve, hogy a program meg fogja találni ezt a réteget. Ebben a ráhánv világban már nagyon kevés szülő engedi meg magának a luxust, hogy leüljön a gyermekével PSP-zni. És ha van is még ilyen szülő, nem biztos, hogy egészen fiatal korban egy videójátékkal kell megalkotni a közös szórakozást.

V. Miki

POPOLOCROIS

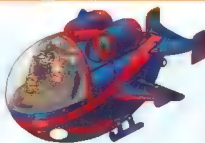
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szárazosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ csakis gyerekeknek
X vajon kit fog lekötöni egy ilyen játék manapság?

6 pont

MARTIN BÉRESZ



És tudnák-e a gyerekek, és megértik-e nekik ez a játék, ha érdeklődne a PSP-iről? Ennek, annyira bele kell tenni a gyerekek nevelésébe, és a szülő kötelessége, azt eldönteni, tudják-e, illik-e nekik.



	az	és	nézeles
	a meztelen, mint a gyermek		
RS	a meztelen, mint a gyermek		yzik. A
	és	ha valaki odalátol	akkor a
R	is illik	az R	csak
	az R	szóval	
	a	szóval	
	a	szóval	
	jobb, mint	a	telőkeles
	van	feljött	
	viszont minden	szóval	nem
	szóval	szóval	
	közel stabil	a	
ja ki	is, mikor	a	elvez

[illegible]

Messze a vég-
ré a az internet-
ez a
utazás a
amire nem vagy
mi van a köz-
vetlen mul-



grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 ištiekos (16 online), wifi

✓ összetett, erős multiplayer
X problémás irányítás, gyenge single

7.5 pont

in its ANJNYKOM

MARTIN ■ www.martin.com ■ 800.368.2266

ilyen és ehhez hasonló helyzetek sokasága gondoskodik arról, hogy a Logan's Shadow tovább öregítse a Syphon Filter nevet, remekül elegyítve a lopakodást, az akciót és a sorozat történetében először komolyabban a történetet is. Az LS 1 téren is nagy fejlődésen ment keresztül, ugyan a háttéranyag klisékben bővelkedik, de a játékos jóval élvezhetőbb és élvezetesebb, mint eddig bár-



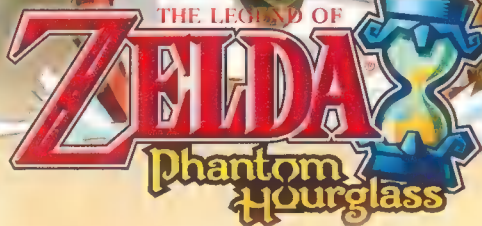
VÁLLVETVE

A *Logan's Shadow* nagy meglepetés: ■ *Dark Mirror* nagyon jó volt, de ■ folytatás ■ megjelenése előtt korántsem kapott akkora figyelmet, mint amit megérdemelt volna. Minden izében kifogásalan: ■ hangulat, a történet erősebb egységet alkot mint valaha, ■ játékmenet nem lehet fogást találni, ■ játék maga pedig mindent kihoz a PSP-ből, amit vizuális szempontból csak ki lehet ■ **kihagyhatatlan!**

W

kevés, de remek újdonság
X lehetne hosszabb

9 pont





Mindezzel együtt a Zeldát mintha csak erre a kis gépre találták volna ki. Hihetetlen, mennyi apró ötlet, egyedi puzzlemegoldás szerepel a játékban. Először a DS nagy, s annak puzzlemegoldási szolgálatok kitalálószerű elemeit. Amit csak meg lehet vele csinálni, az itt mind területre kerül. Van egy szörny, akit csak a hangos sikítás tud megbénítani? Uvált a DS mikrofonjába egy jó nagyot! El kell fújni egy gyertyát? Ne légy máskepp, mint amikor a születésnapodon kívánságokat fújtok! Mit tegyünk, ha felül bejön egy térképcsík, amiről másolatot kell készíteni? Csúdká összes a DS-t, és kész is – nyomtat és ehhez hasonló dolgok azok, amelyek más platformon elképzelhetetlenek.

HAHÓ, A TENGER!

A játék felépítése picit különbözik az eddig megszokottaktól. Korábban a világterkep egy nagy összefüggő terület volt, a Phantom Hourglass-ban ezzel szemben 4 különböző részre van felosztva, melyek megnyitásával a korábban említett Óceánkirály Templomában lejjük fel a térképeket. Természetesen ezek megszerzése egy-egy speciális feladatot. Linkek a bosszarak során megszerzett spirálkötő és újra visszatér nekünk az előzőtől templomban, hogy a lezárt ajtókat megnyitni hozzájuthasson a következő térképrészre, és így tovább. Így van, elkezdte egy hely. Ki belép kapuán, annak lelke elszívja a gonosz mágia. Egyetlen eszközt van csupán, ami védelmet nyújt, a címber szereplő Fantom Homokóra. Amíg az Élet Homokja le nem pereg, Link biztonságban van. Az idő múlása egyedül a kijelző zónákban áll meg, másutt azonban környezetünk telik, míg az utolsó homokszem is meg elfogy a keről. Ekkor a hős életetért elszívja a templom mágia.

A Wind Wakerhez hasonlóan ezúttal is számos sziget vár felfedezésre. Van itt szeljáró homoklónés, vagy jégkarcsba burkolózó gleccseres, de számos más helyszín is, mint például az előző kalandban mellőzött, az egy örömtörök visszatér, gonorok állal lakott sziklás hegység. A szigetek között természetesen nem közvetlen konjunkták miként, mindenhol a saját ladiunkkal járunk. Csakhegy ezúttal már nem a szímetelen póda dallamai által keltett szöveg fog minket repíteni a búzike Király földébe, hiszen Linneek gázosa segítségére járjuk a tenger bájait. A hajó kormányzója a mi részünk, azt Linneek végül, nekünk mindössze kívánni óvatotokat kell berajzolnunk a stílus segítségével. Kicsit sajátomat ugyan, hogy nem magam hajózáshatokat kell az tengeren, de az új színtéma is nagyon jól működik. No, és azért továbbra is a mi gondunk lesz a szembejövő akadályok elkerülése, és az ellenfelek elpusztítása, amirek segítségével most is a hajóra szerelt ágyúkat használjuk – nekik ehhez csak a célpontra kell rábánni a ceruzával. A hajót Mercay városában



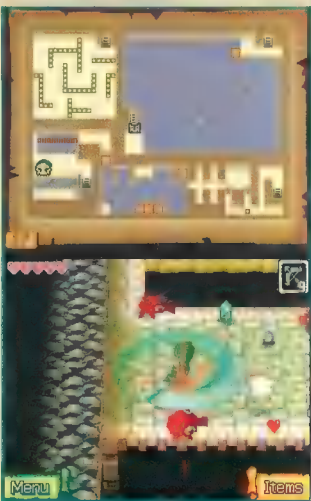
akár át is változtatható saját ízlésed szerint, a tengeri csalogalásaid során szerzett számos alkatrész valamelyikével. Az Ágyú Szigeten később darab kiemelőt is szerelhatsz rá, amit a kincses térképek által jelölt helyeken hasznosíthatsz. Ezzel újra adót a kincsvadászról!

A földrészeket a játék alapja változtat. A megszokott történetvezetést a dungeonok feltárási válla sorban, és ez így van rendjén. Szerencsére vagy nem, de most nem kell térképekkel kószálni a szigeteket, ezek alapból adottak. Ismét egy jópofa húzás, hogy a térképekre jegyzeteket is készíthetünk, bármilyen bejelleltünk rajtuk, néhol pedig az egyenesen kötelező, hisz a a továbbiakban nyílik. A kincsvadászok feltárási helyét mutató irányító is eléri. Helyre arany Chu-Chu kövek vannak, amik némi rápió ellenében megmutatják azok pontos fellelési helyét.

Ettől függetlenül a játék nehézsége nem lett könnyebb, sőt! A kaland során egyre csak kapkodjuk a fejünket és ámulunk – ezek itt soha nem fogynak ki az ötletekből! A felszedhető eszközök tárháza is bővebb. Jól ismert segítőink – a bumeráng, a nyíl és a jég, a kalapács, a bomba és a csőlyka – most is mind itt vannak, természetesen a touch screenhez passzoló okélmunkákkal kiegészítve. Rengeteg felszedhető kelték is adott: győzelem elérés üvegek, rüpiék, nyakláncok, hogy csak pár példát említsünk. A játékban ezenkívül számos mini-játék és mellékfeladat is helyet kapott. Ezúttal is lehet posztálni, gallery célbólávesen részt venni, de a WW-ban látott Nintendo Gallery-hez hasonló tevékenység is megtalálható. Ezúttal a 60 darab, 3 faja gem (erő, bölcsesség, bátorság – maga a Triforce egyesített erő) után is kutyuk, és azokat a Molida szigetétől délre található barlangban fellelőzhető fejleszthetjük. Link képességeit. Emlétre méltó változás továbbá, hogy a korábbi negyed és ötöd darabok után, most csak és kizárólag egész szívek vannak.

TENGERRE, TAVAI

A szavatságra nemigen lehet panasz: 20-30 óra körüli játékidő, de a a mellékfeladatok elvégzésével és a a összes tárgy összegyűjtésével még jócskán kitölthető. Am a leryeg, a hamilton Zeldát hangulat maradt a régi. Véglegkéi kidolgozott világok, kedves, humoros szereplők, no és a bájos mese magja, ami mindezt összefogja. Grafikaig az Phantom Hourglass abszolút a top on, a Wind Waker rajzfilmzerű megjelenését követi a korábbi Zeldák részek 2.5D+ perspektívájával. Noha a Wind Wakerénél kisebb szigetek alkotják a Phantom vizét világát, a játék így is kényes a látványt a DS képernyőjének határára. A karakterek arcminiók változatlanul bámulatosan kifejezők, a tenger még mindig csodálatos. Egyedül a zenékkel alkotott kifogásaink. A WW vonulatát továbbbővíti hangszereim mellé emlékeztetnek a nagyszerű dalokra, de azoknál jóval monotonabb, vészregegyébb kiadásban. Outset Island és a Dragon Roost sziget régi melódiai még mindig a fülkünkben csengenek – ezek is újak kognak. No, de itt van még a plusz is, a multiplayer lehetőséget! Akár egy idővel, akár wi-fi hálón, a Four Swords-hoz hasonló témában egy Phantom is. Link macskaregét játékokat tizethetünk – mindez szinte ajándék a fájtsék mellé. A DS és a Zeldá sorozat talákozásától megszűntetést a legjobbi játékok, és a nincs mit kifáztani. Ez a top, a a platon, ez a csúcs. Kötelező vétel!



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

WINTERD
MÁS VERZIÓ: JELLENLÉK NINCIS

grafika:	kiváló
játékosztárság:	kiváló
szavatság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, wii

✓ minden, amiért a zeldát szeretted,
minden, amiért a ds-t szeretted
X a sorozatban képest kevésbé jó zenék

10 pont

Kenny & Bix

MARTIN KUTYAVÉL!

Kenny/Bix: szelleg megszokhatatlanul meg a játéknyomást, hogy megvan az a káprázatosabb az a 10 ponton, azé a...



CSEVEGŐ 2007 NOVEMBER - MIT ÜZEN A HOGYISHIVJÁK?

Üzenj a Sony-nak. Üzenj a Microsoftnak. Üzenj a Nintendónak. Elavasztok, erről az 576 Konzol gondoskodok, ahogy igéretük. Az üzeneteket és a választásokat eredeti formájukban, korrektúra nélkül közöljük, mint mindig. Marini

Sziasztok. En inkább a Segu-nak üzennék. Fejlesztétek meg a Shenmue-t! Még akkor is ha teljesen esztelen meg a cég. Amí mostanában gyártanak játékok címen azért ügyszem kár. Üdv Belső!

(Kedves Roland. A Shenmue-t már rég befejezték, és ezt rajtuk kívül már minden, a videojátékok világát kicsit is ismerő gamer észrevette. Ja, és a csod is megvolt, majd ne felejté el virágot vinni a Dreamcast sírjára. Yu Suzuki)

Üzenet a Nintendónak: Nagyon örülök a konzoljáték sikerének, de azzal a halom pénzzel, amiket van belőlük, sokkal többet is kizsákmánok belőlük. Az, hogy D2 beindult, és van már egy nagyon erős játékinálat, nem jelenti azt, hogy nem kell már fejleszteni rá. New Super Mario Bros. 2! akurami! Egy pedig a Wii-t illeti, a Wii Fit és a már nem tudom hányadik Broin Training helyett inkább új Zeldát, PSP-eket és point-and-click-eket kárunk. Ezek használnak ki a Wii irányítást a legjobban. És szívesen Európába, megértétek!

(Kedves Link. Ezzel és ennél munkával, amit most produkálunk, ugyanúgy csillamosok vagyunk. Ti meg így is mindent megvesztet, sőt báványtoltok imadotok. Minek tőlük megunka? Európa? Ja, és a havas vidék és fent és ott északon a jegesmedve-véve... Satoru Iwata)

Üzenet a Sony-nak: Egy konzoljáték össze magától, és gondoskodtatok róla, hogy játékok PS3-ra is legyenek, vagy ha nem jön össze, akkor pedig dobjátok be a kukizsákba, hogy a Final Fantasy 13-akat elkészítsék más platformra (pl. Wii-re).

(Kedves Link. Megcsináljuk a konzoljátékokat leginkább gépet, magától a Skynelet. Szerinted mi lesz, ha minden eladott Skynelet egyszerre ántudatára ébred? és lesz szükséged jó játékokra, hidd el, Kazuo Hirai)

Üzenet a Microsoftnak: Örülök annak, hogy ti vesztitek egyáltalán észre Magyarországi létezését. De sojnos egyelőre nekem til omierika a doboz játékinálat.

(Kedves Link. Nekünk meg ti is, 99%-ban warezolók, és közben nyafogó gamerek vagytok túl magyarok. Mégis itt vagytok. Bill Gates)

Bónusz: Üzenet a Square-Enixnek: Final Fantasy 7 remake-et kérik, mert azt a világot és történetet ahogy méltó formában is meg kéne változtatni (aki szokott járni a fórumra, az ismeri a véleményem az FF7-ről). És az FF4 D2 európai verziója ne késszen fel sejt, ha lehet... Link

(Kedves Link. Havi három F7 játékok adunk ki, lassan már kávéfőzőre is. Játssz azonnal. Yasuhiro Fukushima)

Üdv 576! Az alábbi kérdést eljuttatsa a Microsofthoz szentiment MINDEN hazai Xbox tulaj érdekel: A kérdésom: Mit tehenek

azok a magyarországi Xbox felhasználók, akik szeretnék igénybe venni a UVE szolgáltatást? (Térlemzetesen azon kívül, hogy kíváncsi amik kész lesz a magyar verzió) Nyilvánvaló, hogy külföldi címmel kell regisztrálnunk. A probléma az az, hogy erre az Xbox hivatalos ügyfélszolgálatát azt mondták, "allegális". Ugyanakkor azt is mondták, hogy a Microsoft nem rendelés, ezért meg fog lépéseket tenni ez ellen. Ugyanez a probléma van Dél-Afrikában is, ott a játékosok egy nyílt levelet küldtek a Microsoftnak, amiben az állt, hogy több ezzen volt kénytelenek külföldi címen regisztrálni. Ha ez valóban allegális lenne, a Microsoftnak nem kellett volna minimum annyit mondani, hogy ejnye-bejnye? Ehetett 24 órán belül közölték egy választ, hogy nagyon örülnek == érdeklődésnek, és igyekeznek minél hamarabb bevezetni a szolgáltatást. Úgy gondolom, hogy a választ az lesz, hogy hatalmas respekt nekünk, meg dolgoznak ahogy tudnak a UVE hazai bevezetésén, de mi a helyzet... MOST == Érehet-e retorzió bárkit, ha külföldi címen regisztrál? Ha nem, akkor melyik külföldi címet érdemes regisztrálni? Ha igen, akkor melyik? Sörkány Balázs / Drogas-XXX

(Kedves Balázs. Kérünk nyugodj meg, és ne akaszkodj annyit. Majd küldünk egy kontrollert ajándékba. Ha időközben kipróbált gépeden a szerencséd, 3 piros ledet, hidd ügyfélszolgálatunkat, 10 perc múlva ott a futár. Talán még egy játékot is választászhatsz fájaldomjaidért. Bill Gates)

Hall! Ha valóban megkapjuk amit írok, akkor örülök, ugyanis szerencsésen tudtuk a Sony-nak, hogy úgy mint a Microsoft fizesse le a Rockstar, csak ne GTA IV-as jogszolgáltatást. (P) Ihanem azért hogy kezdjenek bele a San Andreas Storyba!!! Milyen átlatszik hogy megcsinálják az első két Storyt hogy egy kis pénzhez jussanak aztán meg csereben hagyják a sorozatot... En a Vice City Storyt is vettem meg anno a ps2m aztán nem is élveztem a következők réze idejét úgy hogy tudom hogy biztosan játszóhatok vele.... Ha nem csinálják meg akkor bekopogtatjuk U1.: Az előbbi száma az WHF2 cikket miatt vettem meg, az WHF első részéről szólok szívesen nem tudtam megvenni, de ezt igen, és ha megjelentem vevéim új Monster Hunter epizódot lélek tegytek bele az egyik számba :P Manie (Kedves Manie. Már megpróbáltuk lefizetni őket, de bármennyit ajánlottunk, a Microsoft mindig ráigért. Nehéz a világ legazdagabb emberével halom harcot vinni, hidd el, még egy Sony-nak is. Ken Kutaragi)

Üdv En Patkó Sándor és Bródy János (és még sokan mások) azt üzenem == konzolgyártóknak.

Ha én... volnék. Ha én gazdag lennék, mindig PS-t vennék. A képmás helyére plazmát helyezhetnék. A házunk körül fenyő csiianthozó rája. De kicsirudna könyvem, mert a játékok bizony drága. Ha kicsit megvárhatok, Xboxot vehetnék, és a megígért egy fogysztást szeretnék. A pirátoktól doboz a körútunk ázá, Ha lennétegnék, nem baj. A szerviz megennék. Ha kilenc éves lennék, Nintendo Wii-t vennék. Az udvarra fogtam, soha ki nem mennék. Csak kalimallérok föl-le, mint egy hűlye állat. De én lennék a bajnok, Nintendo Wii, Nálod!!! Üdv: Biolenese

(Kedves biolenese. Szeretném, ha rapperként kéremkednél a következő produkcióban, amit a változatosság kedvéért ismét Nelly Furtado-val és Justin Timberlake-kel veszek majd fel. Timothy Z. Mosley, aka Timbaland)

Sziasztok! Sokan most rövid levelek üzengetés? Lásuk.

1. Kedves Sony! Európából írok. Itt élek. Azt szeretném tudni, hogy az Euro nem egyenlő a dollárral, hanem drágább. Bár messze vagyunk, és az eurókat nem tudunk, nem vagyunk azok. Ez gázdagok sem. Ráadásul sem csak angolnyelvi népek laknak errefelé. Jelenne egy kis odalyegies a Fila szorozatán kívül is, mint ahogy a Microsoft is teszi. Köszönöm.

(Kedves bandage. 520. Úgy vagyunk mi a forintokkal, hogy szíí pénz, de kis pénz is pénz. Ére-eed? Kérdésem második felére reflektálna: épp most magyarországi egy játékot PSP-re. Ha sokan nem veszték majd, akkor magyarországi PS3-ra is. A kulcsát megvesztétek. Ken Kutaragi)

2. Kedves Microsoft! Örülök, hogy végre van olyan nagy cég, amelyik észreveszi, hogy vannak kisebb országok és megpróbál odafigyelni rájuk, nem úgy, mint a többi. Ez jó. Mostmár meg az kellene, hogy olyan játékok is csináldjanak rá, ne a lövedék meg sport legyen a fő. Köszönöm.

(Kedves bandage. 520. Amerikaiak vagyunk, és egész nemzetünk a lövedékre meg a sportra épül. Már várjuk a következő kiadást, és a következő és sportolj velünk, meg a Xbox 360-nal Bill Gates)

3. Kedves Nintendo! Lásd 1. és 2. pont.

(Kedves bandage. 520. Pont, pont, vesszőcske - jól olvasom == kódolt üzenetet? Ajánlom figyelmébe legújabb Mario játékokat! Reggie Fils-Aimé és még jókedves mindenké: Adjatok gépet! Köszönöm. bandage 520

(Kedves bandage. 520. Vegyé lottó, vagy kapars sorsjegyet! Garas Béla, Szerencsejáték Rt.)

En azért szeretem a Microsoftot, mert olyan szép színes jójstok tudot tervezni. Igazi készlegfejlesztő játékok csemekeimék! (Ide képezzétek egy képet egy csatlakozó játékos kiskönyvel.) Mucci Imre

(Kedves Imre. Azt a szép színes, nem mellékesen rezgős jójstokat a kedves feleséged is tudja ám használni! Mi egész családdal gondolunk! Még ha Nintendo folytat családbarát üzletpolitikát. Röhögniem kell. Bill Gates)

Válószínű van a csevegő ezért részantam magam arra, hogy adjanak az ész. Akkor üzenessünk. Mit Robinak (Microsoft) azt üzenem, hogy sok olyan jó hónapot mint a szeptemberi volt.

A Sonynak (Sony) meg azt üzenem, hogy a királyok nem egész életükben élnek és társan.

Nintan Daninak (Nintendo) meg azt üzenem, hogy jó lenne a konzolra pár olyan játék ami nem csak 4 éven állulnak meg! Jól. Joh és az 576 Konzolnak meg üzenem, hogy úgy jó tovább! Jól jó lenne egy NBA 08 és NBA 2K8 összehasonlítás! Simon Zili (Kedves Zoli. Összehasonlításot: mindkétben kosarozni kell. Az egyetlen eltérés, amit találtunk, és a játék elején a különböző kiadói és fejlesztői logók. Martin)

Kedves apu (Kátek szől) Sony-nak... Vagyishat inkább közvetlenül a Polyphony embereiknek... H bűdösajogony doboz piacra a Gt mobile-t mert ha nem teszik azt karácsonyra... AKKOR BEMÁSZOK AZ UDVARON ALÓ NISSAN MIKRO GTREER V-SPEC TÍPUSÚ PERSONAL GUMIDARÁLÓMBA (speciális tuning: meg értes 900 kébcéntört felkoppot ezrelet) és JAPANING ZÖRGÖK VELE! MAJD MIKRO ODAERTEM SZANA-SZEJEL HUZOM, SZANOM, VAGYERBŐL, repből és csellából... A MOCS-KÉK KIS SZAJUKAT... Üi: fivogatókudavonyvátok

Üi2: Falvi Dániel (Kedves Dániel. Örülök, ha egyszer végre PS3-ra ki tudjuk majd hozni a GT5-öt egy formában, hogy az örök elegendetlen, telhetetlen rajongók, meg a habzó szájú fikomatyok ne ugassék le a feljüket le érte. Már széges kobrácsból == a dolgozóimat, de még így is állandóan csúszunk. Hanyuk == PSP verze dolgoz, okés? Kazuo! Yamauchi)

Üzenném == Sony-nak, hogy még mindig mi, Playstation 2 tulaj vagyunk a legtekben ebben == kis országban, ez pedig valószínűleg == PS3-al sem lesz másképpen, ezért meg ne lássát ilyet, mint a Fila 08 csak PS3-on nem jelenik meg magyarul, bár == tudom, hogy erről igazából a Sony Magyarországra tehet-e. Talán nem fér rá a 100 teretűre az Bluray lemezre! Ne legyenünk már lusták kértés és csak az elvándorló gondolkodj a hazai Sony rajongókra! Sőt!!! Ha lehetünk inkább annyit full magyarul kommunikálj, köztük, amennyit csak lehet! Valamint teljes mellészésségű támogatást mind online, mind más téren. Akárcsak a hazai Microsoft teszi ezt == Xboxosok! Persze nagy a waraz, de ez talán majd a PS3-on változni fog valamiképp. Üdv: Retek

(Kedves Retek. Itt az idő, hogy megtanulj angolul olvasni, írni, és legalább középfokos kommunikálni. Hogy elhúzzam az országokot gazdasági és társadalmi melyregüléssel, rövidesen úgyis külföldi munka után kell nézned. En előre szóltam. Ken Kutaragi)

Sony: a tökéletes gépeidre, már most csak kemérlés létezik felé. (Ezért ezéle, és még könnyedén ment. Hajrá. PSP == artona támogatói pár nagyon úgy jöttétek, egy GoW nem elég :). Kedves Liki88. Újra PSP játékokunk van már vagy két újat, GoW-unk viszont meg csak demo verzióban. Látom == valami igazi hozzáértő lehetsz. Kazuo

Microsoft: teméreké játékok irni, ha nincs min ismét! Csínáld meg egy megbízható hardvert, mert a retro rovatban nem lesz X360. Kérleké tanácsot a Sonytól.

(Kedves Liki88. Lehet, hogy nem működik, de legálabb egy hét alatt megjavítjuk. Kérjen tanácsot a Sony-tól == Nintendo, az. Gates)

Nintendo: Csak így tovább, nem tudom mit lehet ilyen jól, de a legyőz a legyőz: legyőz a lottó. Liki88

(Kedves Liki88. Ha lenne laptopod, akkor Nintendo géped, egyből tudnád, mitől megy jól. Gunpei Yokoi)

Hal vagyé kétszínű szonyi ka pácnek képzétek magukat meg te csak elpártolhatni szonyi ka zseksztiz játékokat meggya vagonat agyaktok == pésztrasmát szén csipeztelnie se lehet. Ka páción vagy 160t olyan gépre amire meg játékok sáncs a azis szőré agyaktok egy kiadást századomban milliórdó? Beazé a ziskz: boxra jinné, olyan nagy kár! Gova 2-ben a paratam, és a megmes hisz egyelőre ugyanogya ne ocsárogjok a májoroktól. Hal vagyé kétszínű májoroksz ka pácnek képzétek magokat meg te csak megéltéte szésgny xboxokt megcsak nyomtok a kovra japón felé. nindzsa gágy, devil májorok, bludragon? Mivagyonok egy kiadást századomban válogásművi kisköcsög? demég ígyis te gépké legjobb mer leheté tudnálni vízűszéssel meg így karácsonyban meg pecsábon csak ezérel a boritos cd

Hol vagyte kétszínű nintendo kia pöcsnek képzied magda már
tescoq nyomatoyátok a dedas szraokot nölöyek márfel nem törtök
már jütöksok. mivogyokén egy kibaszot kezűsül karmstere?
kia pöcsöm akar zlód mánkálók érdében rohangszáni meg puff-
kál csövelék gabomák ugrálni? tulsok vált a zelesed mi. meg kia
pöcsömnek lel tapogatos kvarczyátok nemvagyok én retobuzi?
üdv: **Mrenton** (felszanaló rohadalom: gyéze)
(Kedves Mrenton. Szeretjük mi a viceidet, csak
nem értjük. Sas József, Mikroszkóp Szinpad)

Sziasztok! Én gyors és rövid leszek! Sorynak címzem a kérdéseim! Mikor lesz elérhető Magyarországon hivatalosan a Playstation Store? Ennyi és nem több! Kösz! NEMTEK 576, hogy lehetne lesztiek ezt a kérdésselvést! Csók a hasatokra! **ps2trve**
(Kedves ps2trve. Amint elkészülnek vele. Előre szólok, fizetés tartalom is lesz rajta, hisz Krisztus koporsóját sem őrizték ak ingyen. Csak azért mondom, mert ismerlek titeket, magyarokat. Kén Kutaragi)

Kedves Nintendó! Én, mint politéista konzolhívő alázatosan fordulok hozzád a következő kérdéssel: lesz e még a nagy Nintendóknak olyan konzolja (és itt most nem a handheld masinokról gondoltam) amelyekről olyan superlatívuszokban fogok nyilatkozni, mint a SNES-ről? Mert a Wii ugyan tetszik, és ténbén említtet ok miatt én is venni fogom majd a jövőben egyet, de mégis valami hiányzó belébe így látatlannak. Pont az a plusz ami a Super Nintendó után a közönsé egybőltné fnyes csillagzóvá tette. Talón egy konzol kihozata is elfordulhat a régi híveiktől, nekik scit ok a csúsz gamereket megcélzó fejlesztés. Tudom, hogy jótékoni lehet meg én is, és egy egészen új réteget sikerült bevonni a játékok (ami egy-

alálán nem rossz), de mégis, gondolóját átjárja, szerintem sokan vagyunk még a régiak közül is. Remélem a kérdésemre igen lesz a válasz. Udv: **Johnny, dr. Macher Gábor**

(Kedves Johnny. Pénzből élünk mi is, mint te, és az igazi pénz nem a végtelenül sznob hármasok kockáitól jobbak, mert bingó, akik évente három játeket vesznek meg, mert mindben lesz*oznak, és ekezet nélkül fórumoznak, hanem a casual mókások, akiknek minden jó, amit eléjük tesznek. Pénz beszél, kutya agy, Reggie Fils-Aime)

Tisztelt Nintendo! Mióta vettem egy PS3-t, a Wii-hez hozzá sem nyúltam. Kérem tegyenek valamit ez ügyben. Egy normálisan irányítható játék, HD minőségben bizonyára rávenne arra, hogy leporoljam a Wii-t. Előre is köszönöm.

576 Online nevű weboldalon, ahol keresd Matildot, vagy a Hithú Szamurájok csoport tagjait. Satoru (waga)

Tisztelt Sony! Gratulálok, sikeresen megfertőzték a HD virussal. Ami a jövőben megjelenő játékokat illeti, kérem, hogy a minőséget, s ne a mennyiséget tartsák szem előtt. Előre is köszönöm.
(Kedves quaid. A jövőben megtanuljuk végre programozni a gépet megismerem. Ken Kutaragi)

Tisztelet Microsoft! Köszönhetően a túlzottan "nyugatias" játék kínálatuknak, mely lövöldözős, autós és sport játékokban merül ki, nem tervezem X360 vásárlását. Talán néhány minőségi RPG megváltoztatná az önközlő kialakult véleményem. Sajnos egy sárkányt nem csinal nyarat, még akkor sem ha kékre van festve. Üdvözzel, **auaid**

(Kedves quaid. Mi játékokat gyártunk tökök legényeknek, nem szerepeket színészeknek. Ilyenirányú igényeiddel keresd fel Górnagy Mária színitanodáját. Bill Gates)

Kedves Sony!
Küldjeteek gépet és játékokat, köszi.
Kedves Microsoft!
Küldjeteek működő gépet és játékokat, köszi.

....nos, a Giana Sisters akkor is jobb volt a Marionál.. **Jóii**
(Kedves Jóii. Eladó C64 játékokért küldj egy ema-
ilt a címemre. Kérésre listát küldök. Floppy Sándor,
(Jipost)

Üzenem a Sony-nak, hogy ne pénzelje az 576-ot, hogy pontoz-
zák fel a Sony gémekeket...

Üzenem a Microsoftnak, hogy ne pénzelje az 576-ot, hogy ne pontozzák fel a Sony gémekeket...

Üzenem a Nintendónak, hogy ébredjenek fel és inkább a külsős cégeket pénzelje, hogy végre [GAZI] játékokat csináljanak wii-re....

De hogyhogy ilyen sok 'hog'y' szót írtam ebbe a 3mondatba?na azt ne kérdezt :) **fawkes**
(Kedves fawkes. Ne sajnáld tőlünk azt a kis kenő-

Szeva Martin és 576 team. ez az első levelem nektek. nemrég

Ismertem meg a papírt a haveromon keresztül, kezdetben csak az anime rovatért kértem kölcsön a számokat aztán lapozgatás közben rájöttem hogy ez az újság több mint aminek látszik. meg

nintendo: a wii valami poén mer az gép olyan mint valami kiegészítő olyan mintha kiadottak volna egyebet? -öt olyan

2hetes szerelem szaga van, adtak volna ki egy gépet rendszerkontrollal és kiegészítésnek a mozgásérzékelő kontrollerrel, na az rendszeren odakülné.

mer poén meg minden de egy bonyolultabb játéknál már rop-
pant idegesítő és a játékok szempontjából nagyon egyolda-
lú nem olyan változatos mint a ps és az xbox.

ya és üzenem microsoftnak hogy kitelek magukér. jobban azt az xbox mint a xbox playstation team pedig hajrá az újságokat pedig nagyon illot, újabb olvasot szereztetek. **WeNepre**
(Kedves WeNepre, Jövő szeptembertől örömmel látjuk a 13. Számú Kun Béla Általános Iskola ötödik C. osztályának tanulójaként. Agoston Mária, osztályfőnök)

Sony! Miazhoggy ilyen sokba kerül a PS3!!!?Csökkentsétek az árát, de nagyon gyorsan értekezzatok!!!? És ha megjelenik a Ják 4 PS3-ra, és nem jelenik meg PS2-re, én esküszöm magának, hogy bemelegyek, a fejlejtészközhöz.(de olyan gyorsan mint a railloiszen személyi kálcsón) és...és...megmondom nekik, fi-nomán, halkan, hogy... ADJÁK KI PÉESKETEEREETEEEEE!

Microsoft! Húzza ki magától nem látja milyen szépen áll a sorban Ryan? Vegyen példát róla. És tegye ingyenessé az XBOX li-

Nintendo! Mit képzelsz magad, hol van???? EZ ITT A KATONA-SÁG! Hogy képzelsz, hogy az engedélyem nélkül összeereszti Mariót és Sonicot??!!?? NEM OTTHON VAN! Azt hiszi, amit

(Kedves pacman. Kezelését ingyen és bérmentve elvégezzük. Dr. Párassy Albert, Országos Pszichiátriai és Neurológiai Intézet)

Hello it's a Bálnavádszél! Bék-ék nekem üzennem hogy k...ja be mert levelet a kezükert egy olyan konzolról amire olyan jó játékok is lehet és csinálmint mi a Riddick. A Sony-nak meg azt üzenem hogy most már nehog csúbbe menjenek mint megvettem a PS 3-at [és de nagyon lesz rá a Killzone 2-nél!]. A Nintendo-nak azt üzenem hogy k...!..!..! nem kicát nagyon, mert a kelt óráis mélt nem nagyon tudnak megállni lábukban [meg az egyedi indítójukkal sem]. Bp. 2007.11.03 22:09a **Gregory Pech**
(Kedves Gregory. Te egy peches ember vagy. Biztos fórumokra is jársz, ahol ügyetlenül udvarolgatsz minden nőnemű látogatónak. Az Lypdi Pádro, jós és mestermáus)

Sziasztok! A Sony-től kérdézném, hogy tudnak-e vmi infót mondani Fumita Ueda (ICO, SOWC) teiről, milyen játékok dolgozik, mikor várható lesz új remekük, az ICO és a SOWC utó? Azt gondolom nem vagyok egyedül, akik érdekel a dolog, szóval várom-várok megfizető válaszokat, és kérek a Konzolnak, hogy eljuttatja-ugye eljuttatja? :) a kérdést. Üdvözzetek, **evans!**

(Kedves evans! Természetesen egy új játékok dolga, hogy a fejlesztők nem árulják el a jövőt, de a fentebb írtakat meg lehet tudni a jövőben.)

gozom, de leveleider olvasva úgyis túl osszeren es elvont lesz neked, ugyanúgy nem fogod megérteni a lényegét, mint feltehetően a korábbi kettőnek sem. Ajánlom helyette a falbontó teniszt. Fumito Ueda)

Tisztelt 576! Az üzeneteim a három céghez a következők lennének.
Sony: Oldja meg a PS3 SDTV-kel való problémákat (gondolok itt az eldobhatóan kioldható hang- és képfelbontású kábelre)

HDV avasíonatorral kis befektetés, hogy be kelljen fektetni HDV12 vennie az embernek. Valamint kiválta a képi és a jövés jötekként való kompatibilitást. Valamint egy tanács: készítsd be a Bizzart jötekkészletet, gyűjtsd meg, hogy PS3-ra lefejtessd ki a World of Warcraft-ot (opcionálisan választható HD illúze Bőve grafika) és ne legyen károk, ne kérien résztvevőket az eladott software-közlő (vagy ha igen, akkor csak nagyon keveset) Innentől a gép származni fog az eladói listában és talán majd le sem lehet lőni. Ha az irányítás megváltoztatta meg problémák, akkor itt az ideje, hogy a Sony vagy valamelyik külső fejlesztő (akik eddig nem tette volna) esetleg magához a játékhöz. Ha ez megvan (hogy a többi PC-s MMORPG-i a jövő és a pénz ebben van).

(Kedves Steven Treewire. Ha nincs pénz HDTV-re, minek vetted egy alapvetően HDTV-re optimalizált konzolt 100+ ezer forintért? Ha P51 és P52 játékokkal akarsz nyomolni, megint csak felesleges volt a P53. MMORPG, billentyűzet és egér úgyben annyit üzennék neked, hogy vegyél egy PC-t, egyszerűbb lesz, mi is jobban járunk, meg te is. Ken Kutaragi)

Microsoft: A X360 után vonuljon ki a konzolgyártók közül és a X720 (vagy bármilyen fantáziátlan nevű) következő gépüket már ne is kezdjék el fejleszteni. A RARE-t meg szépen adják vissza a

Nindento-nak NO MORE X-BOX!!!
(Kedves Tresew Treewire. Adni nem adunk semmit.
de ha kifizetél, vihetik. Bill Gates.)

Níntendo: Bizza meg a responDESIGN1 (a Yourself 1 Fitness
fejlesztőjét) hogy a Wii mozgásérzékelő képességére támasz-
kodva (vagy wit, vagy kezű és bokapántok, aminek a mozgá-
sát érzékeli a gép) kezd el fejleszteni egy új fitness progra-
mát. Tulsúlyos, kövér ember van bőven, jól átgondolt marke-
tinggel és árkolai véten fogják mint a cukrot. Valomint találoz-
nak már ki valami új játékát és hozzá egy játékot, mert a sok
vízezetők-szerelőket, részbeniálitól jól néztek. Inkább

elfgyerekből és zsebszörnyekből már elég volt! Tessék valami újat kitalálni!

(Kedves Steven Treewire. Az a zöldruhás elfgyerek meg a vízvezeték szerelő a játéktörténelem leghíresebb figurái között van. Ne ránk legyél dühös a túlsúlyosságod miatt. Majd szólunk Norbinak, az lefo-

Valamint kíváncok az 576 Konzol stábjának jó munkát, kitartást és sikereket az idei és jövő évre egyaránt! **NAGYOK** vagytok és

Kedves Nintendo! Mivel fantasztikusban megy a szekere a két alvócska konzolotoknak, és havonta rengeteg játék jelenik meg mindkét masinára, ezért gratulálom szeretek! nek is teljesítmény! Viszont a ninti/bácsi ülések már vissza a helyére, aki anno teljesen ragaszkodott a S&S aranymirrörök a dobozokhoz, ugyanis egy igyenes (akár casual, akár hardcore) játékra jutni rtyi rtyi, értekelhetetlen. Régem nem így volt! Ha tényleg be akarok nevelni egy új réteget, adjakot meg nekik a lehetőséget, hogy a polcra viszonylag nagy valószínűséggel emelhesseket le egy igyenes, a rést teljesen kitöltő, azaz illő produkció. Aki meg akarja, az valószínűleg is meg akarja, azaz az ember akár képtényen is, akár a pályánál tovább szorba piszkál. Azon megkapjuk köteleket, ami miatt ma is örültek vagyok. A casual gameerekből így soha nem lesznek hardcore aragok. **mcmacko**

(Kedves macnacko. Elég nekünk a casual réteg, milliárdossá tették minket – a hardcore arcok miatt meg majdnem csődbe mentünk. Odaadjuk az örülteket inkább a Sony-nak, meg a Microsoftnak. Hadd vigyék. Reggie Fils-Aime)

Kedves Sony: Még egy ilyen húzós orodon a nyúzás. Főlényes hosszútávú diadal után tehetségesnek kell lenni ahhoz hogy valaki ekkorát tudjon zuhanni a melybe mint Te, de ami meg történt az megtörtént, a legnagyobb hiba ott történt hogy le lett becslve nagyon az ellenfél és a PS3 olyan irányt vett fel amire senki szüksége sincs a mai játékosoknak, a PS2-t sem azért szerelték mert lehetett rajta DVD+ nézni hanem a játékok végett... és azok most nincsenek, még mindig nincsenek... még nincs késő, a 160 millió ps2-személyről még bizik benned... mert talán más konzol nem is ismerem :)

(Kedves 1mzolee0. Axt, hogy a játékosoknak mire VAN szüksége, mi határoztuk meg az előző konzolgenerációban, meg azért is. Ebből kiindulva axt, hogy mire LESZ szükségetek a jövőben, ugyanúgy mi diktáljuk majd. Megszoksz vagy megszöksz, tudod. Kon.Kutargail

Kedves Microsoft! sikerült megtartani az X tábot és még tovább gyarapítani, a játékok mennyisége és minősége korrekt, Live! szolgáltatásnak nincs ellenfele egyelőre, 3 LED lassan de biztosan meg lesz olva, több Arcade játékok hibátlanok... mit hozhatna még a jövő? több ötletes játékot, ne csak egy FPS Konzol legyen a kis fehér bűg-csiga.

(Kedves Imzolee0. A jövő még több FPS-t hoz majd. Meg pár sportjátékot is. De legfőképp sok pénzt, reményeim szerint. Bill Gates)

[illegible]

Nos, remélem mindenki elégedett a válaszokkal, és végiggondolva azokat sokkal bölcsebben, mint egy megvilágosodva tekint majd a videojátékok világára. Ne felejtsek el: nem mi vagyunk értük, ők vannak értünk. Vagy...?

Decemberi témánk meglehetősen szabadon értelmezhető: Konzolkarácsony.

Jöhet minden, amit a nyomdafesték elbírt – és amit nem, az is. Kitalálom, mitől lesz „más” a Konzol Csevegeje, mint az online fórumunk. Ott szigorú moderálási szabályok vannak, itt majdhosszabb kezelem a dolgait. A lehetőség téma adott. Az emleketek az 576konzol@576.hu címre, a leveleket az impresszumban található postafiókba kérem. Grafománok, szófőcs, regényírók kíméljenek – legylél inkább rövid, de trágársát Martin.

HARDVEROVAT

OLVASÓINK ÍRJÁK: DRIFTELÉS A KISSZOBÁBAN

Probálgatások a múltból. kvartizet. C64+billentyűzet, C64+joystick, Amiga, Amiga+analog joy, PC, PC+billentyűzet, PC-joy, PC+analog joy. Azon 5-6 év szünet. Gép munkára. Sztereó hangszóró. De... Az utóbbi pár évben ismét kezdett rajgom elhatalmasodni az F1 öröklét, úgyhogy eléggé zavart, hogy nem ismerem egy pályákat, mint a régi szép időkben. Tavaly egy gyors piac check után kiderült, hogy még mindig a jó öreg Geoff Gammondale főle Grand Prix fejlesztés talán a legjobb (ezzel nem Amigán kezdtem) + van még PS3+PS2 is.

Már ez elég szegényes így 2006-ban. Pont azért lettem le a PS3-ra, mert nem akartam TV előtt ülni hosszú órákat + szemet romlani. Arra elég a mellyel. Amire én gondoltam az brutál high res grafika, brutál hangok. Végül is ez már az XBL Szóval, nem? Nem úgy tört.

Azért nem adtam fel, és lassan elkezdtek szölingőzni az első képek a PS3-on F1CE-rol. Hamar egyértelművé vált, hogy ez lesz az igaz. Egy bizonyos Gran Turismo nevű game miatt meg azón pláne a PS3 került a képbe. A trailer videó ezredék megnézése után azt éreztem, hogy oké, akkor ezt most rögtön ide rakom.

Ja, még nem jelent meg a gép. U premier, március? Szó sem lehet róla, mikor a fél világ már decemberben nyomhatja. Jó-hé az USA verzió. Kicsit kurelmetlen típus vagy. De nyertem 3 hónapot. Ez mint tudjuk az idő pénz, az autósportban meg különösen. Kalandos után megérkezett a vas dec. 31-re, gyorsan beüzemelt + házimozi hangszíntre rakott.

Huát, rendben van így előre. De mirha a kép nem jóvult volna túl sok a PS2-hez képest. Talán vartam normál TV-n, persze a felbontás odát (720x576 max). de akkor is. Bizony ide LCD kell, legalább HD Ready. Nagyszerű, lehet még valamire kellene. Meglett az is + beültetve végre az F1CE. Készen is vagyok, gondoltam akkor, de messze volt még a fejlesztés vége.

Gyönyörű, kezdődhet az F1 világjárás. Ugyebár autósport-szerűt váltóval vagy segíthet, mivel ez nem dobdzom. Oké, volt fogatás vagy, de miért húz csúskát a gumit minden fekezés után? Ah, világos, ha gombot nyomok akkor elbőh sahték, ezért ágytók a pályát a gumit. Ez így nem lehet jó, tehát, hajrá! Lesznek képek pár órá alatt. Azonnal el kell állni az analóg karok. Nem lett egyszerűbb, viszont finomabbá vált a kezelési gáz-tek. Nem láttam a kormányzást is (javul). Nem kétséges, hogy van egy pár kanyar, amit amik nem padlázgázan kell bevenni + a kanyarodás is mindig darabos marad a jobbra/balra gombi megnyomásával. Ez így mind szép és jó, de a kis analóg karok kitergetésével ez mindenne hasonlított, csak autózásra nem. Jo, jó, tudom hogy a Street Fighterben sem kell megvárni a körömet egytől, de akkor is. Ha profizmusra törekzünk, akkor nincs mese, így egy kormány, lehet belerakni a rendszerbe még egy kis pénz. Ez az.

Mondjuk alapvetően azért nem akarom venni kormányt, mert nincs mire rakni (végre összedől egy kulturális kis házimozi szoba, konyagép, ide kerül a hangrendszer miatt a PS3 is). Plusz

egy asztal meg be nem rakok a szoba közepére, ez egyértelmű. Ez a gondolatmenet legalább 2 hónapig tartottat a meg-gondolások sokaságával, de a konyhák nagyon már a jelen legkényelmesebbek. Aztán rány a bolti tenger élében. Fajdalmos felismerés, hogy itt most marhára a drágább a jobb. Legjobb G25. Mennyire? De mennyire jó a fogatás. Is. Az ár miatt.

Profiz rendszert építünk, nincs megállás, ki kell költögni ezt is. Persze a pénzgyűjtés közben sem állhat meg az agyalás, hogy ha nem asztalra kerül a csodaszép Racing Wheel, akkor mire? Szerencsésül megjutottam a csodaszép pályák, hogy egy haland az kimentetett a G25-hez (és egyéb kormányokhoz is), ezért versenytársaim kombinált tartók. Minden passzoló, merre gyártott darabok a pedálkhoz, a váltóhoz, a kormányhoz.

Prima. Gyertek a website-ra.

Tavalyi modellek leírata, ide konstrukció erősebb állványzatot, hibátlan RACING-WHITE színben. Nem ragozom, szerelem volt első látásra. Praktikus ebben a színben? Nem. Vagy hely hozzát? Nem igazom. Tónkrévagya teljesen bármely szoba képtel elrendezést egy ilyen szék? Igen. Drágák? Mátaroztam. Konkrétan nekem AZONNAL kell egy ilyen. Másnap ment a mail a megrendelésről.

Talán emeltem meg, tiémetlen típus vagyok.

Magyar forgalmazás, nincs, jajna a németeké, ak pmay is a közelbe vannak és hál a német precizitáson hiszen porja. No para. Gondoltam akkor. Pikk-pakk itt lesz 1-2 hét alatt. Jó is lesz, sőt a kormány megvárásával, nehogy előbb legyen itt az ülés, addig majd elbőhődök az ólomból rakott G25-tel. Persze a szék csak nem elkészült még hatáig, én meg lassan elkezdem németül tanulni, hogy egyra kedvesebb hangzástól mailek tudjak inni, hátha az angolomat nem értektim. Mint kiderült Racing-WHL színben éppen nincs rakitáron, de mivel látjuk hogy nagyon vergődök szívesen küldöknek felület.

Fakete? Nekem? Megvárhatok ezek? Fehér kell. (Most)

Közben bántamom építettem a Logitech kormányhoz egy gyönyörű állványt, az LCD kartondobozból + használaton kívüli polcokból, a pedálkat meg könyvtárral használtattam ki, hogy ne mészol el a lamiállal padlón. A házimozi szoba kezdeti egy hangulatok palestizt menekülétkorba hasonlított.

Fajdalmos várakozás után két és fél hónap múlva végre megjött az ülés. A váltókat mostanál később küldtek, addigra már annyit mailek kaptak, hogy zavarukban kettőt is küldtek. Lesz tartók. Visszezt megjutottam, németül hogyan mondják a gearshift választ (ez most angolul volt).

Összerakom, vigyorgok. Bár a házimozi szoba sosem lesz már a régi, de hát valami valami! (egy szőnyegen csúsztatgatható a szerkezet, ha után van).

ÉLMÉNYEK

Azok vannak. Sok pozitív. Barom! jó érzés beülni a versenyülésbe, teljesen máshogy állt hozzám az ember a játkához. En azt

mondom, hogy bár az ülés talán már egy kicsit elborult ötlet (mondjuk én egy perig sem bántam meg), de a kormány+pedál szette mindeneképp érdemes alulról.

Eg és föld. Ahogy dobódok rá az ívre az autót, az hibátlan érzés. Végre nem apró gombokat nyomogatok, hanem pedálkezelés van kormányforgatással. Ha a Gran Turismo-ban kanyarban kint van az egyik hátad a fuván, sokkal pontosabban megvan, hogy mikor-tudsz az autót. A Force Feedback szerintem ebben a kormányban is elég, a felhasználó anyagok igényessége mellett ez az oka a magos árnak. De ha egyszer kézbe veszed, nem akarsz mást. Ami még hiányzik, hogy nincs motor a kizivésben, így per pillanatra kicsit fel-felugor a kuplung pedál használatára, hiszen így látkim sebességre, ahogy akarom (erő nélkül).

Mondjuk én feltehettem vagyok.

A szekenciális váltással viszont nagyon hangulatos. Jó, hogy erre is gondoltam. Persze, ha az időre megyek (+ F1-ben evidens), akkor a kormány megint váltak.

Gran Turismo HD-vel, Prologue-gal (na és persze majd a GTS-vel), a LEGOBB választás szerintem, ami elérhető jelenleg a piacon.

Játszom ezek után? Visszalapok.

A surround hang végre brutál, a HD kép gyönyörű, a force feedback lesz a dögöl, az autók szimulációja pedig ultrarealistikus. (Persze kötelező minden segítettéget kikapcsolni GT-ben.) És nem kell lekötő dobálnom.

A GT meg egyszerűen az egyetlen program, aminek ELHÍSZEM, hogy azt az autót vezetem, amit 3D-ben párgelt nekem a futamok előtt. Vannak más szép grafikus programok is, de platformfüggetlenül ez a SZIMULÁTOR. Hatalennek érdemeim a forradogató, kizivésű kormányok, pedálkat és össze-hasonlított az elérhető autók/pályák listájában valós felvételre. Meglepő lesz, mennyire közelített a valósághoz.

Az F1CE is maximálisan bevaltó a hozzá fűzött remények, bár szimulációban nem ári el a GT színvonalát. Egyetlen hibája, hogy még a 2006-os autókati bobókodnak, de teljesen rendben vannak a pályák. En így csináltam az idei évet, hogy az aktuális kizivésű pályákra használom 1 vagy 2 hét, mert a futamok után egy végre teljesen képtelen voltam a labák kanyarát felvételre, + jobban hangulatos kerültem a hűvőre.

(FULL) és SPA+ kizivés. A királygáz az az, hogy pl. a YouTube-ra letöltöttem videókat alapján javítottam a vezetésed, lemosolom Alonsóék vágásait, ideális használatotok. (Vissza szimuláció a hangok alapján, hogy pl. Manacóban a Rascasse előtt hova dobál-ják vissza a sebességet, aztán kizivésű, „ajaj kezűg”.) Klett megpárt a Liverpooli szék. Kiváncsán várom a folytatást. Bár az igaz az az az egy POLYTONY verzió lenne.

Felkésztek még? Noha játékművek bukában, Motoros is megleszi. Aztán kéne meg szerezni egy SPARCO overallt, szígoni kizivésű, PUMA F1 cipővel + kesztyűvel.

Ja meg jól jonne, ha volakit aznak székkel együtt, amikor a kizivésűben szédrelek.





2 hónapig
ingyen net
PRÓBA-
HÓNAPPAL!

Rendeld meg most!

Az ajánlatról teljes körű tájékoztatást az **576 KByte üzletekben** kérhetsz:

Az üzletek listáját megtalálod a magazin 54. oldalán
és a www.576.hu honlapon.

invite



Ez nem játék!



NOD32 antivirus system

Nem minden vírusirtó egyforma. A sokszorosan díjnyertes NOD32 védelmet nyújt a vírusok, a kémprogramok, a rootkit-ek és a kékretlen reklámprogramok ellen is. Gyors keresőmotorjának köszönhetően mindemellett nem lassítja le a számítógépedet.

Tedd próbára!

Az ingyenes tesztverzió letölthető honlapunkról.

www.nod32.hu

**Kapható
az 576 üzletekben!**